www.gameblog.com.br

playstation

Dicas e Truques para

PROMOÇÃO PLAYSTATION 3 Participe, essa é a maneira mais barata de ter seu PS3

ISSN 1516-6260

Nº 101 • Ano 9 • Brasil R$ 6,90 • Europa €2,90 • Junho 2007

4 DETONADOS 100%

EDITORA 20 Anos EUROPA

PS2

1 SPIDER-MAN 3

Finalize o jogo com os 100 meteoritos e 50 emblemas. Inclui mapa completo

PS2

2 THE RED STAR

A nova sensação do PS2. Estratégia completa para vencer todos os chefões

PS3

3 RESISTANCE: FALL OF MEN

O primeiro detonado de PS3 do Brasil. Traz a localização de todas as armas secretas

PS3 sem limites

- Compre games na PSNetwork e compartilhe com até cinco amigos sem gastar mais nada
- Passo a passo para comprar jogos na PSNetwork com cartão de crédito do Brasil
- Como instalar o Linux no PS3

PSP

4 DRIVER 76

Com o nosso detonado você completa o jogo sem perder racha algum

Viva o PS2

Vem aí 25 lançamentos para você se divertir. Tem até novos Tomb Raider e Kingdom Hearts II

ROCK LASER

GAMES

APARELHOS E ACESSÓRIOS

SONY

Microsoft

COMPRA
VENDA
TROCA
FINANCIA

- Atacado e Varejo
- Consulte sessão de Semi-novos
- Parcele em até 13x no cheque
- Aceitamos todos os cartões de crédito

Nintendo

SEDEX Para todo o Brasil

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

faça um upgrade

www.rocklaser.com.br

MEGASTAFF.com.br

TELEVENDAS

11 - 6954 4332 / 6425 0482

Av. Guilherme Cotching, 1.808 - Vila Maria - São Paulo - SP

PlayStation
Junho/2007

Diretores
Aydano Roriz
Abílio P. Cunha

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz

Diretor Operacional: Abílio Cunha
Diretor Executivo: Luiz Siqueira

Diretor Editorial e jornalista responsável:
Roberto Araújo - MTb.10.766 – **e-mail:** araujo@europanet.com.br
Diretor Adjunto: Mário Fittipaldi

Editor: Humberto Martinez
Redação: Leandro Rodrigues

Chefe de Arte: Welby Dantas
Edição de Arte e Projeto Gráfico: Erick Melo
Revisão de Texto: Mariana Russo

Colaboraram nesta edição: Aida Lima, Bruno Ramalho, Cristinia Sayuri, Fernando Wiek, Gabriela Isgroi, Gustavo Petró, José Júnior, Makotron, Matheus Bourg e Nelson Alves Jr.

Internet:
Webmaster: Cássio Narciso
Webdevelopment: Rodrigo Mourão

Propaganda: Leticia Nunes

Publicidade São Paulo
E-mail: publicidade@europanet.com.br
Gerentes Comerciais
Rodrigo Cunha (0xx11) 3038-5097
Mauricio Dias (0xx11) 3038-5093
Executivos de Negócios: Ana Carolina Corrêa, Alessandro Donadio, Angela Taddeo, Carla Ianez, Claudia Alves, Elisangela Xavier, Flavia Pinheiro, Guilherme Rabelo, Raphael Gherardi e Rodrigo Sacomani.
Criação Publicitária: Rodrigo Barros (0xx11) 3038-5103
Tráfego: Marcos Roberto (0xx11) 3038-5122

Publicidade - Outros Estados:
Brasília: (0xx61)3323-0205 - New Business
Paraná: (0xx41) 3023-8238 - GRP Midia
Rio Grande do Sul: (0xx51) 3232-3176 - Semente Associados
Santa Catarina: (0xx48) 3223-3968 - MC Representações

Publicidade EUA e Canadá:
00xx1 (650) 306-0880, Fax: 00xx1 (650) 306-0890 - Global Media

Circulação e Promoção
Gerente de produto: João Alexandre
Ézio S. Vicente, Marcelo Diniz, João Zanata, Natália Azeredo

Desenvolvimento de Pessoal:
Tânia Marilia Ribeiro Roriz

Atendimento ao Assinante e venda de edições anteriores:
Coordenadora: Fabiana Lopes
Atendentes: Carla Dantas, Elisangela Tokashiki, Mari Ehrentreich, Paula Hanne e Tamar Biffi,
Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (0xx11) 3038-5050
Telefone outros estados: 0800-557667
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

Administração
Gerente: Cecília Tomazelli
Renata Kurosaki, Luiz Eduardo Soares, Ronaldo Mendes, Gustavo Barbosa, Daniel Ribeiro, Carlos Eli, Ismael Neto, Denis Pinheiro

A Revista Dicas & Truques para PlayStation* é uma publicação da Editora Europa Ltda.
(ISSN 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Distribuidor Exclusivo para o Brasil
Fernando Chignalia Distribuidora S. A. - Rua Teodoro da Silva, 907 CEP 20563-900 - Grajaú - RJ

Impressão: Prol Editora Gráfica

IVC- Instituto Verificador de Circulação

ANER www.aner.org.br Somos Filiados à ANER Associação Nacional dos Editores de Revistas

* PLAYSTATION é uma marca registrada da Sony Computer Entertainment Inc.

PlayStation na veia

VELHA OU NOVA GERAÇÃO, não importa qual é a sua. Quando o assunto é PlayStation, você está muito bem servido de novidades em ambas as categorias. O Play 2 provou que não está a fim de pendurar os joysticks e conta com uma lista generosa de lançamentos para este ano. E não são títulos "tapa-buracos" de que estamos falando, mas de pesos-pesados como *Kingdom Hearts II Final Mix+*, *Mercenaries 2* e *Tomb Raider Anniversary Edition*. E não se surpreenda se, no decorrer do ano, surgirem anúncios sobre lançamentos inesperados, pois diversas produtoras ainda acreditam no potencial do PlayStation 2. A Electronic Arts, por exemplo, garantiu que fará games para o console até 2010 – nada mal se você gosta de marcas como *FIFA* e *Need for Speed*.

Enquanto isso, no mundo da nova geração, o Play 3 fica cada vez mais forte e, o melhor de tudo, está cada vez mais fácil de ser aproveitado pelos jogadores brasileiros. Se você não acredita, dê um pulo na página 38 para descobrir dicas exclusivas que vão ensiná-lo a usar o seu cartão de crédito nacional para comprar online sem burocracia ou aprenda a compartilhar jogos entre amigos para economizar um dinheirão. Afinal, todo dinheiro que você puder guardar será vital para torrar na Home, a comunidade virtual do PlayStation Network que tem tudo para ser uma sacada revolucionária de entrenenimento virtual aliado a marketing direto.

Como já deu para perceber, já está na hora de pular para a nova geração, mas ainda vale a pena deixar um pé na velha guarda. E não se esqueça de dar a devida atenção ao seu PSP, pois *Driver '76*, que detonamos pra valer nesta edição, mostra que o portátil também não está para brincadeira. E, olhando para o futuro, franquias como *God of War* e *Final Fantasy VII* estão investindo pesado no portátil e já anunciaram versões exclusivas para PSP, games que chegam muito perto da potência gráfica e do realismo físico dos games lançados para PS2.

Com tantas opções e possibilidades, a única certeza é a de que o PlayStation vai continuar a ser uma excelente fonte de diversão, desafio e aventuras por muitos anos.

Humberto Martinez
humberto@europanet.com.br

Ilustração: Makotron

Loucos por Play
Esta é a galera que cria a sua revista **Dicas & Truques para PlayStation**.

Se for o caso, reclame. Nosso objetivo é a Excelência!

CORRESPONDÊNCIA – Rua M.M.D.C., 121
CEP 05510-900 – São Paulo – SP
Fax: (0xx11) 3819-0538

Atendimento (0xx11) 3038-5050 (São Paulo),
0800-557667 (Outras localidades) – Fax (0xx11) 3097-8583
Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h
e-mail: atendimento@europanet.com.br

Redação
Fone (0xx11) 3038-5099
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: playstation@europanet.com.br

Publicidade
Fone (0xx11) 3038-5098
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: publicidade@europanet.com.br

Para entrar em contato com a Editora Europa
Fones: (11) 3038-5050
São Paulo – SP
ou 0800 557667
Ligação gratuita – Outras localidades
Visite nosso site:
www.europanet.com.br

LEADERSHIP GAMER

Prepare-se

www.leadership.com.br

e desafie seus limites

6703 - Gabinete
Gamer II - Blue Eye

6420 - Gabinete
Gamer XI Viking

6404 - Gabinete
Gamer X Transformer

6705 - Gabinete
Gamer IV ET

6952 - Gabinete
Gamer XII Viper
Disponível também
na cor azul.

6706 - Lan Party Bag

6430 - Gabinete
Gamer XIII XPower

6444 - Cooler
para HD

6443 - Cooler para
placa VGA.

6441 - Cooler
Silver Knight

6442 - Cooler
Iceborg

6447
Ventilador Fox

6717/6718/6719
Fontes Gamer Wireless

Conheça nossa linha em
www.leadership.com.br/hotsite/gamer
e nas melhores lojas do Brasil.

THE LEADERSHIP GROUP

LEADERART

Todas as marcas citadas são propriedades de seus respectivos donos.

SUMÁRIO

CAPA

44 . . . .Driver '76 (PSP)
62 . . . .Red Star, The (PS2)
54 . . . .Spider-Man 3 (PS2)
68 . . . .Resistance: Fall of Man (PS3)

GERAL

78 . . . .Compras
10 . . . .Fala Galera!
50 . . . .Garota PlayStation
90 . . . .Hora do Reset
14 . . . .News
49 . . . .Pôster: Final Fantasy: Dirge of Cerberus
08 . . . .Promoção
36 . . . .Review que ninguém viu
76 . . . .Superteste
80 . . . .Trash Zone

PREVIEWS PS3

20 . . . .Kane & Lynch: Dead Men
23 . . . .Beautiful Katamari
23 . . . .Harry Potter and the Order of the Phoenix

PREVIEWS PS2

18 . . . .Manhunt 2
22 . . . .Hot Shots Tennis
23 . . . .Harry Potter and the Order of the Phoenix

PREVIEWS PSP

18 . . . .Manhunt 2
21 . . . .Silent Hill Origins
23 . . . .Harry Potter and the Order of the Phoenix

REVIEWS PS3

30 . . . .The Godfather: The Don's Edition
31 . . . .Virtua Tennis 3
33 . . . .Armored Core 4

REVIEWS PS2

34 . . . .Raiden III
34 . . . .Tony Hawk's DownHill
35 . . . .Heatseeker

REVIEWS PSP

32 . . . .Final Fantasy: Anniversary Edition
35 . . . .Valhalla Knights

ESPECIAL

38 . . . .Segredos do PlayStation 3
24 . . . .PlayStation 2 Firme e forte

DETONADOS PS3

68 . . . .Resistance: Fall of Man

DETONADOS PS2

62 . . . .Red Star, The
54 . . . .Spider-Man 3

DETONADOS PSP

44 . . . .Driver 76

DICAS PS2

84 . . . .Barnyard
84 . . . .Brave: The Search for Spirit Dancer
84 . . . .Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2
85 . . . .Eureka Seven Vol. 2: The New Vision
85 . . . .Indycar Series
85 . . . .Metal Slug Anthology
85 . . . .Raiden III
85 . . . .Shinning Force Exa
85 . . . .Red Star, The

DICAS PSP

85 . . . .Dragon Ball Z: Shin Badukai
85 . . . .Full Auto 2: Battlelines
85 . . . .Puzzle Quest: Challenge of The Warlords
85 . . . .Ratchet and Clank: Size Matters
85 . . . .Test Drive Unlimited

TRAPAÇAS

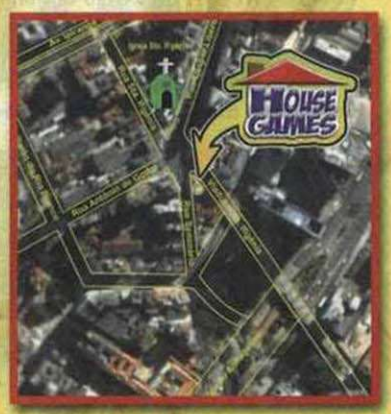
88 . . . .Outlaw Tennis
88 . . . .Playboy: The Mansion
88 . . . .Sega Classics: Alien Syndrome
88 . . . .Sega Classics: Fantasy Zone
88 . . . .Sega Classics: Golden Axe
88 . . . .Sega Classics: Monaco GP
88 . . . .Sega Classics: Outrun
88 . . . .Sega Classics: Space Harrier
88 . . . .Sega Classics: Virtua Racing
88 . . . .Shining Force EXA
88 . . . .Sniper Elite

HOUSE GAMES

TUDO PARA O SEU VIDEOGAME

COMPRA • VENDE • TROCA • ASSIST. TÉCNICA
LAN GAMES • CAMP. DE VÍDEO GAME
VENHA JOGAR PS2 POR HORA

CONFIRA NOSSA LINHA COMPLETA DE ACESSÓRIOS



FINANCIAMOS EM ATÉ 3X S/JUROS OU ATÉ 12X*

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO: MasterCard VISA Diners Club International AMERICAN EXPRESS

VISITE NOSSO SITE: WWW.HOUSEGAMES.COM.BR

HOUSE GAMES@HOTMAIL.COM

ENVIAMOS NOSSOS PRODUTOS VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL.

Rua do Seminário, 222 (esquina c/ Viaduto Sta. Ifigênia)
Centro - São Paulo - CEP: 01034-040 - Tel/Fax: 3227-4844
EM FRENTE À IGREJA STA. IFIGÊNIA

6 3326-0045

* sujeito a aprovação de crédito junto ao financeiro c/ juros

produzido por OPUS Fotografia - f:5506-9979

Homem Aranha vs. Makotron

Descreva como o Makotron, o herói da Trash Zone, faria para vencer o Homem-Aranha?

Escreva uma frase de até 15 palavras dizendo como o Makotron, o mau-humorado dono da Trash Zone, faria para vencer o Homem-Aranha. O leitor que fizer o texto mais criativo leva para casa um PS3 com um controle original. Não há limite de idade para participar.

Prêmio: PS3 + controle original

Resultado da promoção anterior

A **promoção Jeitinho Brasileiro**, publicada na edição 98 da **Dicas & Truques para PlayStation**, contou com a participação de centenas de leitores. Somente um deles levou um PS2 zerado com um controle original. Confira abaixo se você foi o felizardo da edição:

DESAFIO
Se Kratos fosse brasileiro, qual o "jeitinho" que ele daria para continuar no Olimpo?

FRASE VENCEDORA
Denys Almeida Neves – Teresina/PI
Prêmio: um PS2 + um controle original

Frase: Nenhum. "*Se Kratos fosse brasileiro, o Olimpo seria Brasília e de lá ninguém e expulso*".

Promoção Makotron vs. Homem-Aranha D&T para PlayStation

Envie o cupom até 5 de julho de 2007.

Nome: _____ Idade: ____

Endereço: _____

_____ Cidade: _____ Estado: ____

CEP: _____ Fone: ( ) _____

E-mail: _____ **Jogo Preferido**: _____

Como o Makotron, herói da Trash Zone, faria para derrotar o Homem-Aranha? (até 15 palavras):

_____

_____

_____

LEIA O REGULAMENTO

1. Os cupons devem ser enviados para a Editora Europa somente por carta. Escreva por fora do envelope:
Promoção Makotron vs Homem-Aranha – D&T para PlayStation
Rua M.M.D.C., 121 - Butantã - São Paulo/SP - CEP: 05510-900
2. O prazo para o envio dos cupons é dia 5 de julho de 2007 (vale a data de postagem marcada no carimbo dos Correios).
3. O cupom da promoção deve ser preenchido corretamente com os dados pessoais do participante e enviado junto com uma frase criativa.
4. Cada cupom deve conter uma frase. Você pode enviar vários cupons no mesmo envelope ou pacote.
5. Não podem participar funcionários ou parentes de funcionários da Editora Europa.
6. Uma comissão formada por membros da Editora Europa analisará as frases que chegarem à redação dentro do prazo estipulado, tendo como critério de classificação a criatividade. A decisão dessa comissão terá caráter irrevogável e irrecorrível. **Não é sorteio.**
7. Todos os participantes autorizam desde já o uso de seus nomes e imagens, bem como cedem os direitos autorais das frases à Editora Europa, sem qualquer ônus adicional.
8. Os cupons e trabalhos que chegarem à redação da **Dicas & Truques para PlayStation** não serão devolvidos aos participantes.
9. O resultado dessa promoção será divulgado na revista **Dicas & Truques para PlayStation 103**, que estará nas bancas no dia 5 de agosto de 2007. Os vencedores deverão entrar em contato com a redação da revista **Dicas & Truques para PlayStation** até 30 de novembro de 2007 para garantir o prêmio; caso contrário, perderão o direito a ele.
10. O prêmio é um PlayStation 3 mais um controle original, que será entregue ao vencedor até 90 (noventa) dias após o contato.
11. Não é obrigatório comprar a revista **Dicas & Truques para PlayStation** para participar da promoção. Se desejarem, os participantes podem tirar fotocópias (xerox) do cupom ou escrever os dados solicitados em um papel à parte.
12. O envio do cupom à Editora Europa implica na concordância com os termos do regulamento.

Promoção de acordo com a LEI nº 5.768/71
DECRETO nº 70.951/72, Art. 30.

LANA GAMES

Desde 1998

PlayStation 3

PlayStation 2

Game Boy Advanced PS

Wii™

Nintendo Wii

NINTENDO DS™

Game Cube

Eletrônicos e Cameras Digitais

Cobrimos Qualquer Oferta...

Acessórios Em Geral

AMERICAN EXPRESS MasterCard VISA Diners Club International

No Cartão em até 10x

Enviamos para todo Brasil...

Rua Santa Ifigenia, 180 - Loja 05
São Paulo - SP - CEP 01207-000

Fone: (11) 3227-9585

DEVIDO AO GRANDE número de correspondências que a **Dicas & Truques para PlayStation** recebe todo mês, é impossível responder a todo mundo. Cartas e e-mails enviados à redação da revista serão respondidos apenas nas seções "Fala, Galera", "Chora, Galera" e "Trash Zone". Por isso, acompanhe sempre nossas seções de cartas.

FALA, GALERA!

Desabafe, critique, elogie, xingue, pergunte... mas faça alguma coisa! Este é o seu canal de comunicação com a redação. Escreva para nós!

CONTINUE

Quero saber se o *God of War 2* tem continuação no segundo CD. Eu alugo meus games, por isso não sei.

Rafael Honório
Osasco - SP

Continuação propriamente dita não tem. Mas o segundo CD está cheio de extras que, de certa forma, continuam a deixar de queixo caído os seguidores de Kratos. No disco extra de *GOW2*, você pode encontrar documentários, trailers, tutoriais, vídeos dos mais diversos tipos e muito mais. E você nem precisa terminar o jogo para curtir tudo isso, é só colocar o segundo CD no PS2 e curtir esses bônus todos. Mas tenha em mente que ele contém muitos "spoilers", ou seja, você vai ficar sabendo de acontecimentos importantes do game antes mesmo de eles acontecerem.

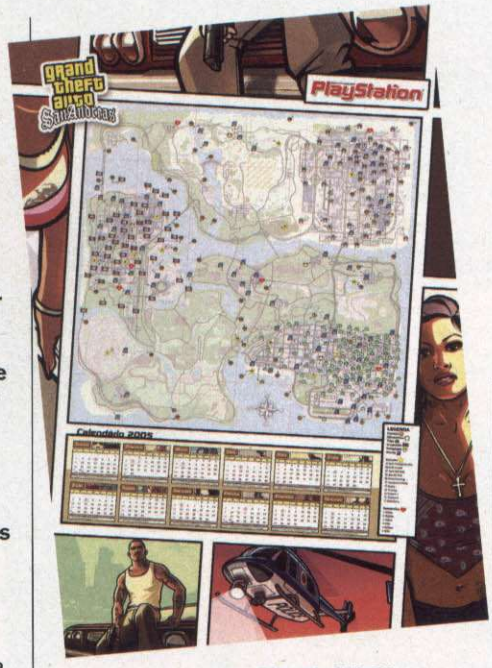
AMERICANOS QUE RODAM

Comprei um Play 3 aqui no Japão e gostaria de saber se posso levá-lo para o Brasil sem ter de me preocupar com CDS americanos. Eles rodam normal? Ah, e mesmo estando do outro lado do mundo, eu dou um jeitinho de comprar sempre a revista **D&T para PlayStation**, sou um leitor fiel a vocês!

Juliano Murakami
Ina - Japão

Não se preocupe, Juliano. O PS3 não possui travas de qualquer tipo para games. A única restrição que você vai enfrentar é quando for utilizar o aparelho para rodar filmes. Para essa função, a Sony implementou uma restrição em seu hardware.

>> Uma das habilidades do PS3 é ser multi-região



>> Pôster do GTA: SA um dos mais solicitados

A DOR DA DESPEDIDA

Escrevo para dar um adeus. Vamos ao porquê. Acompanhei muito a trajetória de vocês: todas as revistas, jogos, muita coisa... e agora sinto uma grande pena porque vendi meu Play 2 e estou partindo para outra. Mas ao arrancar da parede meus pôsteres de games (a maioria da **Dicas & Truques**), senti uma grande dor pois parte da minha vida em termos de diversão estava indo embora. Foram tantas alegrias, tantos jogos zerados... e tudo se foi, principalmente quando tirei o pôster do *GTA: San Andreas*. Putz, que jogo louco, viu!

Quero agradecer por terem me deixado por dentro dos games novos e detonados todos os meses e aproveitar para deixar minha lista dos cinco melhores jogos que joguei nesses cinco anos de PlayStation 2: 1- *Winning Eleven*; 2- *Guitar Hero*; 3- *Metal Gear Solid*; 4- *Kingdom Hearts 2*; e 5- *GTA: San Andreas*. Também quero fazer meu primeiro e ultimo pedido a vocês: publiquem esta mensagem na próxima revista. Deixo aqui meu abraço e muito obrigado, **Dicas & Truques para PlayStation**.

Moisés Henrique
São José dos Campos - SP

Adeus por quê? Você disse que iria falar o motivo da despedida, mas só mencionou que vendeu o PS2 e "partiu para outra". O que foi, Moisés? Vai abrir o mar vermelho de novo? Pelo teor de sua carta, sua partida é algo contrário à sua vontade e que lhe causa grande tristeza. Pois fique sabendo que a porta continua aberta. Além dessas cinco obras-primas que você listou, há muitos outros jogos dignos de passarem pelos seus dedos. No presente e no futuro. Se precisar da D&T, você sabe onde nos encontrar.

AINDA FALTAM 996.977 HITS

Sou leitor da revista há muito tempo e sempre ficava com inveja da gálera que mandava fotos com recordes e excelentes pontuações. Agora é a minha vez: um mega-combo em *God Of War 2*, com nada mais, nada menos que 3.022 hits. E a foto prova isso. Eu explico como foi possível (essa é uma dica para ganhar muitos orbs vermelhos): na Typhon's Cavern, depois de pegar o Typhon's Bane no olho do Titã, volte para a passagem à esquerda (onde há uma fogueira no meio e alguns baús), fique encostado na parede, em uma posição onde os inimigos não consigam se aproximar, e mande flecha neles sem parar. Os inimigos continuam reaparecendo e, quanto mais hits, mais orbs você ganha. Um detalhe, após 3 mil hits, você só ganha orbs a cada mil hits. Bom, é isso. Quem sabe um dia vou aí conhecer a redação; sou formado em jornalismo e tenho curiosidade em conhecê-los pessoalmente.

Carlos Barbosa
Via e-mail

A dica é boa, Carlão. Mas dá pra ficar muito melhor: é possível fazer combos de 999.999 hits no jogo. Existem uns dois ou três lugares onde essa façanha

>> Vários vídeos na internet mostram combos de 999.999 hits

>> Princesa mesmo só a Peach. Esta é a única que realmente conhecemos

absurda pode ser alcançada, o melhor em nossa opinião é durante a batalha contra Clotho, a última irmã do destino que mais parece um depósito de banha. Aliás, o procedimento deve ser feito antes da batalha, naquele ponto onde você prende um dos braços dela em um alçapão. Depois que o braço estiver preso, fique soltando a magia do raio sem parar nele que o número mágico pipocará em sua dela depois de um (longo) tempo. Ah, o objetivo disso é divulgar o site www.islandofrhodes.org, que fala sobre *GOW* do PSP. Dê uma passadinha por lá e satisfaça sua curiosidade.

SOLTANDO A RAIVA

Comprei a **D&T** de abril com o detonado de *God of War 2*, mas não sei como usar o poder Rage Of the Titans. Já tentei de tudo quanto que é jeito no controle e não consigo! Preciso abrir uma porta com esse poder, mas não sei executá-lo.

Eduardo Pinheiro dos Santos
Via e-mail

Antes de tudo, você precisa usar o arco para derrubar Prometeu na fogueira e ganhar o tal poder. Depois, é só apertar L3 e R3 simultaneamente para usá-lo quando o marcador correspondente estiver cheio. Se você não sabe que botões são esses, experimente apertar as duas alavancas direcionais para baixo até ouvir um "click".

SAPO

Escrevo a vocês para dar meus sinceros parabéns pela excelente publicação que acompanho desde a edição nº12 e que me surpreende a cada mês. Um abraço a todos da redação! Ah, se por acaso vocês forem publicar este e-mail, digam a minha princesa que eu amo ela.

Ayslan Aralui
Campo Grande - MS

Princesa, ele ama você. Aproveita que você tá podendo e pede para ele arrumar um apelido carinhoso melhor. "Princesa", não dá né...

FRASES E MAIS FRASES

Tenho que expressar aqui minha total discordância com o critério utilizado nas promoções. Tenho plena consciência de que as frases enviadas por mim são, sem falsa modéstia, de grande criatividade e inspiração para a revista. Será que vocês realmente leram todas as frases enviadas?

Anderson Luck
Via e-mail

Demora bastante e torra a paciência, mas você pode ter certeza de que lemos todas as frases que chegam para as promoções. Acontece que gosto é subjetivo, aquilo que é melhor para você pode não ser tão bom para outras pessoas. Se fosse assim, concurso de fantasia de carnaval terminaria sempre empatado. Afinal, que perua admite que Sa outra perua está mais deslumbrante que ela?

SE VOCÊ DÁ A MÃO...

Alô, galera da **Dicas & Truques**! Que tal acrescentarem nas promoções dois daqueles televisores que vocês testaram? Pode até ser os piorezinhos em desempenho. Afinal, o que vocês farão com tantos televisores na redação? Os PS3s devem vir muito bem casados! Depois de lermos a matéria, vocês acham que ficaremos satisfeitos em plugar nossos novos videogames na entrada da antena dos televisores que temos em casa? Eu não!

João Francisco de Assis
Brumadinho - MG

Mas tem gente que chora de barriga cheia, não é mesmo? Já demos um duro danado para arrumar 100 prêmios para as promoções da edição nº 100 e o Joãozinho ainda não está satisfeito. Aposto que se dermos 200 prêmios na promoção da edição 200, o maluco ainda vai escrever pra cá chorando e pedindo mais coisa. Pô, Jão... até nós queremos TVs como aquelas para jogar em nossas casas, mas como todas são produtos de teste, somos obrigados a devolvê-las, com dor no coração, aos fabricantes assim que terminamos as matérias. Não foi dessa vez, mas quem sabe no futuro a gente ainda faça uma romoção com esse tipo de prêmio que você tanto deseja.

BRASILCURSOS.COM.BR

http://www.brasilcursos.com.br

CURSOS DE VÍDEO-GAMES:

→ Manutenção e instalação

→ Manutenção e instalação + curso de DVD's + Esquemáticos de vídeo-games

Todos os cursos oferecem 3 meses de suporte gratuito + atualizações

VENDA DE CONSOLES E ACESSÓRIOS:

PLAY2, XBOX, PSONE, ASSISTÊNCIA TÉCNICA E PEÇAS DE REPOSIÇÃO

Não compre sem antes nos consultar: cobrimos ofertas. Confira nossos preços através de nosso website em http://www.brasilcursos.com.br

Tel: (61) 3202-8792
ou (61) 8433-9594

pvision

Neo®

Joystick
Neo

Joystick
Neo Light

Volante para
Video-Game

Stand para
Console

Memory Card
Neo

Conheça os produtos Neo e sinta a diferença que garante sempre o melhor para sua diversão. Nossa linha de produtos é completa para atender todas as suas exigências.

Suas férias com muito mais diversão!

fale conosco:
(51) 3039-3031

visite nosso website:
http://www.neotronics.com.br

DIVERTINDO COM INOVAÇÃO

>> por Matheus Bourg

>> O ambiente da Home é paradisíaco e oferece uma "segunda vida" junto a outros jogadores de PS3

PlayStation Home entra na fase de testes

Prepare suas malas virtuais, pois a comunidade 3D que a Sony está criando promete ser uma genial combinação de marketing direto e entretenimento

COMEÇOU NA EUROPA. Um seleto grupo composto por funcionários da Sony e alguns usuários sortudos da PlayStation Network deram início à fase de testes da Home, a interface 3D que será, literalmente, a casa dos jogadores de PS3.

O Brasil só poderá participar dos testes em outubro, quando a comunidade virtual for lançada oficialmente.

PONTO DE ENCONTRO

A PROPOSTA DA HOME É SIMPLES: servir como um clube virtual para jogadores de PS3. Na Home, você vai encontrar seus amigos, jogar fliperamas, assistir a trailers de filmes e jogos, participar do lançamento de games, etc. Para viver na Home, você terá seu próprio apartamento e uma sala de troféus para exibir as suas conquistas.

Foi com ansiedade angustiante que milhares de jogadores do mundo inteiro acompanharam as notícias que pipocavam sobre a fase de testes européia da Home. Fóruns especializados da internet ferviam com discussões sobre o assunto e rolou até uma verdadeira caça aos felizardos que participaram do teste. Tudo por informações mais esclarecedoras ou pela esperança de descolar um "jeitinho" para entrar na brincadeira também. Mas não teve jeito: só em outubro os usuários de PS3 poderão mudar-se de mala e cuia para a Home.

A versão usada para teste, ao que tudo indica, é a mesma que foi usada em exibições fechadas até o momento. Uma vez dentro da Home, os participantes puderam criar o seu próprio avatar, adquirir um apartamento para morar e passear pelos ambientes interativos.

Os menus, lista de contatos, navegação e ferramentas do sistema do PS3 são acessadas por meio de uma versão digital do PSP, portátil que o avatar saca do bolso para cumprir as ordens do jogador.

Vídeos da fase de testes mostraram os detalhes da cidadela virtual e suas atrações deixaram claro que Home não é só um ponto de encontro para os usuários da PlayStation Network, mas também é uma das sacadas de marketing mais criativas dos últimos anos.

Imagine que existem telões em quase todas as salas da Home e todos transmitem trailers de games para PS3. Os jogadores são bombardeados com informações visuais o tempo todo. Parece até uma pequena feira de videogames.

A decoração da Home poderá mudar para anunciar lançamentos importantes do console. Imagine a cidadela decorada com temas de futebol para anunciar a vinda de um novo *Winning Eleven*. A Home será um mundo em constante transformação.

God of War para PSP virá no final do ano

Chains of Olympus é o subtítulo da aventura portátil de Kratos

OS RUMORES de uma possível versão de *God of War* para PSP foram confirmados: o game será lançado até o final do ano para o portátil. Batizado de *Chains of Olympus*, o título será uma obra inteiramente original e está sob os cuidados da *Ready at Dawn*, produtora que criou a série *Jak and Daxter*.

>> A essência destruidora do game estará intacta no PSP

Apresentado na forma de um trailer com muita ação e cenas do estágio atual de desenvolvimento, o game surpreende com golpes parecidos com os usados por Kratos nas versões para PS2 e até a movimentação mostra ser realista como as vistas no console de mesa.

De acordo com a Sony, alguns usuários poderão ganhar uma palhinha do que vem por aí por meio do site oficial da empresa (www.us.playstation.com). Cadastre-se e torça por boas novidades em breve.

MOTORSTORM CORRIGIDO

>> Arquivo de correção favorece modos online

PROMESSA É DÍVIDA e a equipe da Elevation Studios já disponibilizou, como disse que faria há algum tempo, um arquivo de correção para o game *MotorStorm*. O item já está disponível na PlayStation Network e pode ser baixado gratuitamente.

O arquivo serve para corrigir erros graves do game, como a inutilização aleatória de saves e a dificuldade na leitura de textos em TVs mais modestas. Além disso, a correção atua forte no campo da jogatina online e torna as competições mais justas e estáveis. O sistema de nitros, por exemplo, não poderá mais ser usado de forma desleal por jogadores espertinhos.

Há também novas opções, como estatísticas do jogador exibidas no lobby e restrição ao criador de cada partida – neste caso, a pessoa que criar uma sala para uma competição online só poderá adiar o início da competição três vezes e não poderá mais ficar enrolando.

Sony investe pesado na popularização do PS3

Companhia investe em games simples para fortalecer o aparelho frente ao público casual

A SONY QUER TODAS AS FATIAS do mercado de games no seu bolso e a nova meta da empresa é convencer os jogadores casuais que o caríssimo PS3 é também um videogame para toda a família.

A nova campanha de marketing que a Sony está preparando vai exaltar que o PS3 é muito mais do que um videogame com jogos complexos, mas uma fonte de diversão que oferece acesso fácil a internet, permite assistir a filmes em Blu-ray e trará cada vez mais games simples que possam ser jogados por todos os membros da família.

LittleBigPlanet é um exemplo dos jogos intuitivos e fofinhos que a Sony pretende usar para fisgar os jogadores casuais e seu lançamento dará início à nova investida da empresa. Outros games casuais, como *Singstar*, o popular karaokê de PS2, serão lançados este ano para atrair novos jogadores.

>> Segundo a Sony, o papel de LittleBigPlanet é fisgar os jogadores casuais e agregá-los ao público do PS3

Curtas

PS3 É LANÇADO NA ÍNDIA

A Sony anunciou que o PS3 já está oficialmente disponível nas lojas da Índia. Lançado apenas em sua versão de luxo, com HD de 60 Gb, o console custa o equivalente a US$ 980,00. O preço praticado pela Sony para o aparelho, a título de curiosidade, é cerca de 40% mais caro que o concorrente X360, cuja versão completa custa US$ 590,00.

UBISOFT ANUNCIA ENDWAR

Endwar é o novo livro de Tom Clancy (criador de *Rainbow Six* e *Splinter Cell*) e vai inspirar o novo game para PS3. Com palco em uma fictícia Terceira Guerra Mundial, *Endwar* promete revoluções na simulação física e Inteligência Artificial forte como alicerces para um desafio de ação estratégica em terceira pessoa. O game será lançado no início de 2008.

REDE DO PS3 BOMBANDO

David Karraker, diretor-sênior de comunicação corporativa da SCE, revelou os números referentes à PlayStation Network. O sistema possui mais de 1,3 milhões de usuários e, em sua divisão norte-americana, já distribuiu cerca de 3,7 milhões de downloads. Os dados foram apurados em março, quando a rede completou quatro meses de funcionamento.

NOVOS DETALHES SOBRE O FILME DE HITMAN

VIN DIESEL ESTÁ FORA da produção do filme *Hitman*. O ator, famoso por atuar no primeiro filme da série *Velozes e Furiosos*, estava fortemente cogitado para interpretar o Agente 47, protagonista da série *Hitman*, mas o papel acabou nas mãos de Timothy Olyphant (*O Apanhador de Sonhos*). O filme vai mostrar o Agente 47 em apuros, fugindo da Interpol e de um grupo de assassinos. O personagem vai percorrer o Leste Europeu em busca dos chefões que encomendaram a sua morte e, por lá, vai se apaixonar por uma mulher perigosa. *Hitman, o Filme* será lançado dia 12 de outubro nos EUA.

X360 está limitando GTA IV

O perigo está no uso do DVD como mídia, alerta a Rockstar

>> DVD mixuruca de X360 pode comprometer a qualidade de GTA

DAN HOUSER ADVERTE: programar *GTA IV* levando o X360 em consideração pode limitar a potência do game. Houser é o vice-presidente da Rockstar e afirmou que a equipe por trás de *Grand Theft Auto IV* está enfrentando sérios desafios no que diz respeito a programar para a nova geração. De acordo com o executivo, o perigo está no uso do DVD como mídia, no caso do X360, e no fato de que o X360, ao contrário do PS3, não dá certeza de que o disco rígido é um padrão no console e não apenas um acessório opcional. Por isso, a Rockstar estaria criando certas limitações para o jogo.

Embora seja preocupante, o aviso do produtor não é novidade. Há três anos, quando promovia o lançamento de *San Andreas* para PS2, Houser declarou que o maior desafio do estúdio era fazer o jogo caber em um único DVD de dupla camada. Na ocasião, o executivo apelou para que as fabricantes deixassem o DVD de lado na nova geração. Não foi por falta de aviso.

GANHOU VIDA

>> O novo game deixa a Segunda Guerra Mundial para trás e parte para conflitos modernos

Jogos que foram anunciados durante o mês de maio

JOGOS	CONSOLE	PREVISÃO	PAÍS
Burnout Paradise	PlayStation 3	Final de 2007	EUA
Call of Duty 4	PlayStation 3	Não definida	EUA
EndWar	PlayStation 3	2008	EUA
Fracture	PlayStation 3	2008	EUA
Naruto: NC2	PlayStation 2	Não definida	EUA

PERDEU VIDA

Jogos que, por algum motivo, serão adiados ou cancelados

JOGOS	CONSOLE	STATUS	PAÍS
DiRT	PS3	Adiado	EUA
Elveon	PS3	Adiado	EUA

>> DiRT ainda é uma grande promessa, só que mais distante

Curtas

PAI DO PLAYSTATION DEIXA POSTO EXECUTIVO NA SONY

Ken Kutaragi, ícone da Sony, resolveu abandonar seu cargo de liderança da empresa. Conhecido por suas declarações sempre polêmicas, Kutaragi contribuiu com idéias revolucionárias e participou da criação de todas as plataformas da família PlayStation. O executivo, originalmente formado em engenharia, passa a exercer a função de Presidente do Conselho de Honra da divisão japonesa da Sony, que, na verdade, é uma aposentadoria pomposa.

METAL DE PRIMEIRA TEM PRESENÇA GARANTIDA EM GUITAR HERO III

Muito embora permaneça sob sigilo absoluto dentro dos estúdios da Harmonix, o esperado *Guitar Hero III* está cada vez mais popular. Garantido para PS3, o game já conta com a presença confirmadissima de uma música do grupo *Queens of the Stone Age* em seu repertório inédito. A mesma faixa misteriosa também será utilizada em *Rock Band*, outro game musical da mesma produtora, cujo lançamento está marcado para o final do ano, também para PS3.

NOVO GAME DOS SIMPSONS VEM AÍ

A Eletronic Arts revelou, por meio de seu site oficial, uma página contendo um enigma regado a letras cartunescas. A mensagem vinha em um pano de fundo amarelo que, curiosamente, exibia as letras XXII desenhadas em fonte semelhante à da série *Grand Theft Auto*. A brincadeira, de acordo com o código-fonte do documento, anunciou o título *The Simpsons: The Game*, jogo inspirado na adaptação cinematográfica do desenho de mesmo nome.

Lista de preços

Todos os consoles da família PlayStation com preços para todos os bolsos

Confira as melhores ofertas de PlayStation 3 (com HD de 60 Giga), PlayStation 2 Slim, controle Dual Shock 2, Memory Card de 8 Mega e PSP (todos produtos originais da Sony). A pesquisa de preços foi feita no dia 14 de maio, com o dólar valendo aproximadamente R$ 2,01 (comercial). Portanto, fique atento e pechinche em busca da melhor oferta. Todos os valores referem-se a pagamentos à vista. Se você possui uma loja de games e quer entrar em nossa lista, mande um e-mail hoje mesmo para playstation@europanet.com.br com seu telefone e escreva "Lista de Preços" no assunto.

LOJA	TELEFONE	PS3 (60 GB)	PS2	CONTROLE	MEMORY	PSP
ART GAMES	(11) 6652-9996	_____	R$ 499,00	R$ 55,00	R$ 50,00	_____
AVALANCHE	(11) 6852-2881	R$ 4.290,00	R$ 640,00	R$ 69,00	R$ 69,00	R$ 850,00
CASA DO GAMES	(19) 3524-4741	R$ 3.840,00	R$ 702,00	R$ 75,00	R$ 75,00	_____
DISK GAMES	(19) 3741-4100	R$ 2.959,00	R$ 599,00	R$ 69,00	R$ 59,00	R$ 799,00
DRAGOON GAMES	(11) 3846-4375	R$ 2.360,00	R$ 550,00	_____	R$ 65,00	R$ 800,00
ELETROMIL	(11) 3362-2306	R$ 2.490,00	R$ 490,00	R$ 59,50	R$ 39,50	R$ 690,00
FANTASY STAR	(11) 3221-5253	R$ 2.600,00	R$ 650,00	R$ 80,00	R$ 60,00	R$ 900,00
FRATELLO GAMES	(11) 3361-2783	R$ 2.790,00	R$ 580,00	R$ 70,00	R$ 60,00	R$ 850,00
GAMELÂNDIA	(11) 6091-0963	R$ 2.500,00	R$ 650,00	R$ 70,00	R$ 65,00	R$ 800,00
GAME ONE	(19) 2122-5252	R$ 2.959,00	R$ 789,00	R$ 69,00	R$ 59,00	R$ 859,00
GAME WORKS	(11) 5562-2667	_____	R$ 590,00	R$ 69,00	R$ 69,00	R$ 750,00
HOUSE GAMES	(11) 3326-0045	R$ 2.900,00	R$ 650,00	R$ 70,00	R$ 50,00	R$ 700,00
INFINITY	(11) 3337-7556	R$ 2.490,00	R$ 519,00	R$ 59,00	R$ 49,00	R$ 690,00
INICIAL GAMES	(19) 3236-0056	R$ 2.990,00	R$ 799,00	R$ 79,00	R$ 65,00	R$ 949,00
MUNDO DOS GAMES	(11) 3311-8986	R$ 2.199,00	R$ 499,00	R$ 50,00	R$ 49,00	R$ 699,00
MUSEU DOS GAMES	(11) 3333-2781	R$ 2.900,00	R$ 549,99	R$ 49,99	R$ 49,99	R$ 700,00
NETÚNIA	(11) 3825-7600	R$ 3.300,00	R$ 699,00	R$ 99,00	R$ 89,00	R$ 790,00
NIDI	(11) 5533-6914	_____	R$ 690,00	R$ 70,00	_____	R$ 890,00
NIKAS GAMES	(11) 3975-2737	_____	R$ 650,00	R$ 75,00	R$ 75,00	_____
PANDA GAMES	(11) 3743-2180	_____	R$ 650,00	R$ 85,00	R$ 50,00	_____
PLANET GAMES	(11) 6987-2641	R$ 2.800,00	R$ 650,00	R$ 70,00	R$ 60,00	R$ 850,00
PLAY OFF GAMES	(11) 5585-0566	R$ 3.000,00	R$ 599,00	R$ 75,00	R$ 60,00	R$ 850,00
PODIUM GAMES	(11) 3277-0751	R$ 4.200,00	R$ 690,00	R$ 79,00	R$ 70,00	R$ 920,00
ROCK LASER GAMES	(11) 6631-9979	_____	R$ 650,00	R$ 55,00	R$ 55,00	R$ 800,00
SS GAMES	(11) 3328-6801	R$ 2.600,00	R$ 650,00	R$ 70,00	R$ 55,00	R$ 750,00
TECGAMES	(11) 3229-5222	R$ 2.500,00	R$ 560,00	R$ 60,00	R$ 50,00	R$ 800,00
TILT'S GAMES	(11) 6191-3000	R$2.990,00	R$ 620,00	R$ 70,00	R$ 70,00	R$ 900,00
TROP GAMES	(19) 3272-4943	R$ 4.000,00	R$ 799,00	R$ 70,00	R$ 60,00	_____
WAVE GAMES	(11) 5541-2066	_____	R$ 720,00	R$ 95,00	R$ 75,00	_____
WORLD ONLINE	(11) 3698-5598	R$ 2.900,00	R$ 699,00	R$ 80,00	R$ 70,00	R$ 899,00
X GAMES BRASIL	(11) 4771 6244	R$ 2.500,00	R$ 690,00	R$ 75,00	R$ 75,00	_____
X-TREME GAMES	(41) 3232-0605	R$ 2.990,00	R$ 689,00	R$ 70,00	R$ 75,00	R$ 980,00

>> Comece a pechinchar atrás de um PS3, pois os jogos do console estão cada vez melhores

>> PSP, o portátil mais versátil do mundo, pelos melhores preços do Brasil

>> por Matheus Bourg

A violência explícita vai ficar ainda mais pesada com "fatalities" que exploram até os cenários

FICHA TÉCNICA

> **Distribuidora:** Rockstar Games
> **Produtora:** Rockstar London
> **Gênero:** Ação
> **Plataformas:** PS2, PSP
> **Previsão:** Agosto de 2007

Manhunt 2

O novo espetáculo do horror virtual vai acontecer em um hospício e novas execuções vão testar a crueldade (ou o estômago) dos jogadores

O **GAME MAIS POLÊMICO** lançado para PlayStation 2 foi, sem sombra de dúvidas, *Manhunt*. Apesar de todos os problemas que a violência brutal do jogo gerou para a Rockstar (proibição em diversos paises e processos), a produtora anunciou sua continuação, ainda mais violenta e doentia.

Manhunt 2, também já conhecido como "a violência em forma de jogo", será lançado para PlayStation 2 e PSP. A nova trama não vai dar seqüência à cronologia e *Manhunt 2* não terá ligações com o reality show macabro que foi o tema do primeiro game.

O novo protagonista é Daniel Lamb, um cientista envolvido no projeto secreto batizado de Pickman. O personagem vê o seu trabalho afundar quando o experimento no qual estava envolvido – um estudo que visa usar drogas para a criação de novas armas – é cancelado devido ao uso de métodos "questionáveis".

O cientista responsável pelo projeto é o Dr. Pickman, um sujeito no mínimo excêntrico, que convida Daniel para continuar as suas experiências por baixo dos panos, só que desta vez no papel de cobaia. Daniel, que também deve ter um parafuso a menos, decide abandonar sua mulher e seus dois filhos para se entregar à ciência.

É óbvio que um acordo desse só podia resultar em problemas; os efeitos colaterais decorrentes do uso de drogas experimentais acabaram enviando o cara direto para o hospício. Uma bela coleção de anomalias psicológicas tomou conta da mente de Daniel.

Seis anos depois de sua internação, Daniel encontra a oportunidade perfeita para escapar do local durante uma noite chuvosa, e é exatamente aí que o game vai começar.

Daniel e Leo Kasper, outra cobaia lesada pelo projeto e também fugitivo do hospício, têm uma preocupação muito maior do que fugir da polícia e dos responsáveis pela instituição de cuidados mentais: Pickman não quer que as duas cobaias, provas vivas da experiência, vão a público e revelem os detalhes sórdidos da experiência. As ordens para os caçadores contratados são simples: resgatar ou matar.

INTELIGÊNCIA SÁDICA

Assim como no primeiro game, seu lema em *Manhunt 2* não é bancar o machão e encarar de peito aberto todos os inimigos que cruzarem o seu caminho. Se você fizer isso não vai durar dez minutos. A melhor saída para fugir do hospício é andar pelas sombras e atrair o mínimo possível de atenção.

Isso não significa que os "empecilhos" no seu caminho devam sobreviver. As execuções

ESCONDER NAS SOMBRAS não garante sua camuflagem. A Rockstar decidiu caprichar na inteligência artificial dos inimigos e seus perseguidores não hesitam em investigar ambientes escuros para procurá-lo. Isso servirá para garantir que o jogador não fique tempo demais protegido pela escuridão e seja desafiado a pensar em estratégias mais rápidas e instintivas. Medo!

>> Até machados podem ser encontrados no hospício. Vai entender esse lugar...

PODE ATÉ NÃO PARECER, mas *Manhunt 2* não é apenas uma seqüência desenfreada de torturas. A trama aborda com força os conflitos pessoais de Daniel Lamb e também os distúrbios que sua mente criou após sua experiência como cobaia e os problemas extras adquiridos após seis anos de "tratamento" médico. Questionamentos quanto às lembranças do personagem levantam a questão: será que a experiência existiu ou é uma paranóia de Daniel?

silenciosas que embrulharam os estômagos de muita gente no primeiro game continuam disponíveis e haverá muitas outras novas, todas vitais para eliminar obstáculos sem atrair atenção indevida. Para ajudar, haverá interações inéditas com o cenário, como a capacidade de quebrar lâmpadas para escurecer os ambientes e facilitar suas emboscadas.

As ferramentas a serviço da crueldade estão mais eficientes e será possível usar um radar que, além de indicar a posição de cada um dos enfermeiros e assassinos que estão na sua cola, mostra para qual lado eles estão olhando. É só lembrar do radar usado na série *Metal Gear* para ter uma noção.

O LADO NEGRO DOS GAMES

O arsenal é um aspecto importante para o game e será muito mais variado. Além das armas padrão, como cacos de vidro, facas e armas de fogo, será possível recolher itens espalhados pelo cenário para usá-los como improviso. Dá para imaginar o tipo de "armas" disponível em um hospício – as confirmadas são seringas, desfibriladores e produtos químicos.

Manhunt 2 vai inaugurar as chamadas "mortes contextuais". Trata-se de execuções que só podem ser conduzidas com a presença de determinados objetos nos cenários ou em situações específicas. Apesar de ser nova na série, as mortes contextuais ficaram famosas no game *The Punisher* (PS2), no qual o anti-herói Justiceiro usava lareiras, piscinas com piranhas e outros cenários para torturar seus inimigos. Aliás, a idéia de tortura será usada em *Manhunt 2*.

As execuções serão mostradas sem a mínima intenção de poupar os jogadores mais sensíveis e cenas cinematográficas cruéis mostrarão afogamentos em vasos sanitários e perfurações faciais com lápis.

Para completar o clima, a Rockstar promete que a temática psicótica, paranóica e de puro terror vingativo será muito bem representada pela trilha sonora, que estará mais presente que na versão anterior e terá aquele poder de incomodar o inconsciente do jogador.

Como pai ou jogador menor de idade, você terá de usar o bom senso para entender que este é um game pesado que só deverá ser jogado por adultos com estômago forte.

Kane & Lynch: Dead Men

Uma nova dupla de homicidas protagoniza título inédito criado pelos produtores de Hitman

FICHA TÉCNICA
- **Distribuidora:** Eidos
- **Produtora:** Io Interactive
- **Gênero:** Ação
- **Plataforma:** PS3
- **Previsão:** 2º Semestre de 2007

>> Torturar está na moda. A culpa é dos capangas que demoram pra abrir o bico

NA MESMA LINHA
de *Hitman*, *Dead Men* é um game de ação em terceira pessoa com muitos tiroteios, porém incentiva a furtividade. Os gráficos exibidos impressionam bastante, mas o realmente chama a atenção são os perfis dos personagens: durões, com visual bem criativo e personalidades muito legais. Já são dignos de um crossover (combinação de séries) com o Agente 47, o matador de aluguel do jogo *Hitman*.

>> Quando a sutileza for luxo, metralhadoras são a solução

O AGENTE 47 ESTÁ DE FÉRIAS, mas o profissionalismo sádico do protagonista da série *Hitman* será emprestado para os dois personagens nada convencionais, que vão conduzir o novo game da Io Interactive: *Kane & Lynch: Dead Men*.

Produzido pelos mesmos criadores de *Hitman*, *Dead Men* é uma nova empreitada que narra a trajetória de uma dupla que se conheceu no corredor da morte, estação final dos criminosos condenados à morte. Cada um tem sua história trágica e nenhuma delas é nada bonita.

Kane era um homem normal até o dia em que, julgado culpado pela morte acidental do seu próprio filho, o homem enlouqueceu. Sua primeira loucura foi unir-se a um grupo de mercenários conhecido como The 7 (Os Sete). A aliança não deu muito certo e, após a traição imperdoável de Kane, que roubou uma fortuna em diamantes dos bandidos, o grupo decide resgatá-lo do presídio para recuperar o prejuízo e ter o gostinho de matá-lo.

Lynch, por sua vez, é um esquizofrênico altamente medicado e acusado do assassinato da própria esposa. Há suspeitas que o lunático possa ter dado cabo da mulher por influência de sua (ou suas) personalidade secundária – que é ainda mais doentia.

Ocupantes das celas do corredor da morte, os dois não iam com a cara um do outro. Quando os mercenários do The 7 resgataram Kane, decidiram levar Lynch junto no pacote e o contrataram para ficar de olho em Kane em sua nova missão: recuperar e devolver os diamantes roubados.

COM UM AMIGO DESSE...

O game aposta na cooperatividade entre os dois protagonistas, que estão juntos apenas por obrigação. Se você não tiver um amigo para assumir o papel de Lynch, terá que controlar Kane em missões solo e não poderá optar por jogar com o assassino esquizofrênico.

Todas as missões exigem que a dupla, geralmente a distância, aja em sintonia para que os objetivos sejam conquistados. Em uma demonstração ao público, a produtora exibiu uma missão na qual Kane precisava se infiltrar em uma casa noturna para seqüestrar a filha de um chefe da máfia japonesa e Lynch ficou encarregado de fugir com a vítima sobre as costas.

O nível de realismo implementado em *Kane & Lynch* parece ser muito bom, principalmente no que diz respeito ao modo como os ferimentos adquiridos em campo vão afetar o desempenho dos personagens. Isso servirá como freio para jogadores mais descontrolados, que terão de pensar bem antes de arriscar a pele. Além disso, os protagonistas são bem aterrorizantes, mas são humanos, por isso, não suportam levar centenas de tiros e morrem fácil – é mais um meio de aumentar a dosagem estratégica.

Os caras só conseguem carregar uma determinada quantidade de armas e acessórios. Isso certamente o colocará em situações de aperto, mas nem tudo estará perdido: caso você fique na pior e precise de uma mãozinha, será possível pedir ajuda para o seu parceiro – mendigar munições e itens médicos, como em *Resident Evil Outbreak*. Se o seu parceiro estiver de bom humor, pode ser que ele ajude... o problema é que o humor de um assassino com múltiplas personalidades é, no mínimo, instável.

Silent Hill Origins

Versão portátil prova que tamanho não é documento para criar terror

FINALMENTE, A VERDADE. É isso que *Silent Hill Origins* quer oferecer aos seus fãs, a verdade sobre o que diabos aconteceu na cidade de Silent Hill anos antes do primeiro capítulo da série. Há muitas lacunas na complexa mitologia que compõe a saga e *Origins* vai explicar boa parte delas (sabemos que é impossível explicar todas).

Exclusivo para PSP, o game inicia com um personagem inédito: Travis O'Grady, um caminhoneiro que estava passando a serviço por uma estrada de Silent Hill. Sua viagem foi interrompida pelo vulto de uma garota que atravessou a frente do caminhão.

O motorista parou para investigar e foi atraído para um evento importante para a série: a casa em chamas da família Ghilespie. Travis invadiu o local e salvou ninguém menos do que Alessa Ghilespie, a garota pivô dos fenômenos paranormais que marcaram o primeiro *Silent Hill* e que certamente será vital para a trama da estréia de *SH* no PSP.

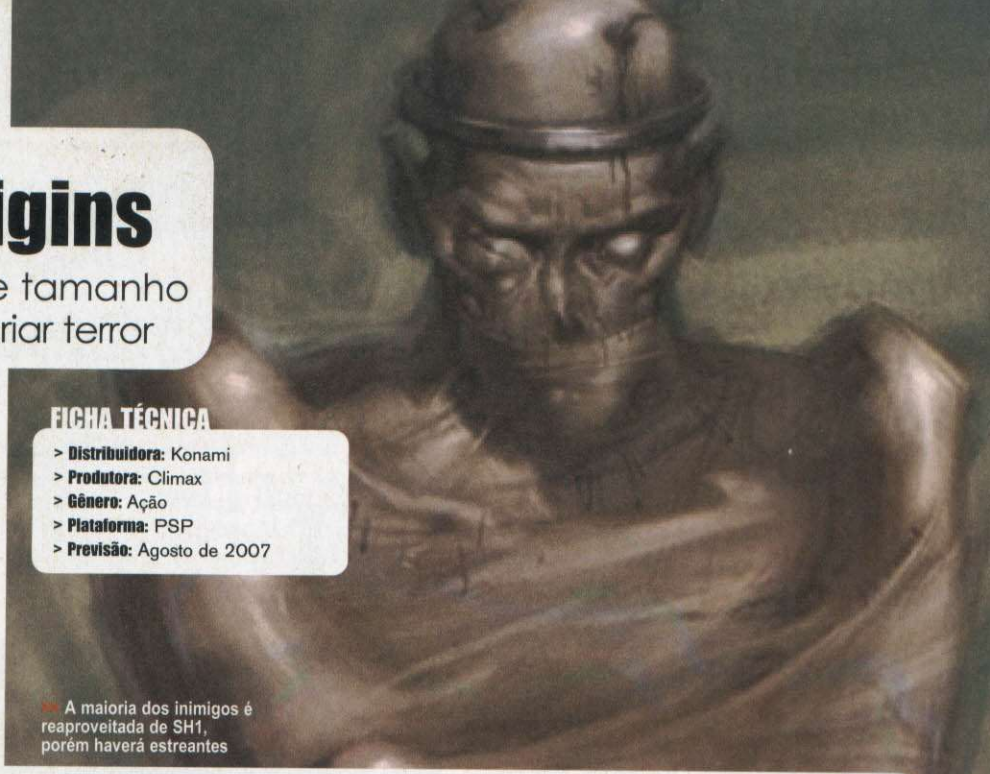
Esse é apenas o começo de *Origins* e haverá muitos outros eventos importantes, muitos que explicarão segredos de A Ordem, o culto religioso que domina a cidade, e sobre seus principais líderes: Dahlia Gilespie, a mãe de Alessa, e o Dr. Kaufmann.

A série *Silent Hill* é criação de Keiichiro Toyama e a sua equipe, a Silent Team, porém nenhum deles está conduzindo a produção de *Origins*. O novo game está sob os cuidados de William Ortel e a produtora Climax, que foi responsável por games como *The Ghost Rider* (multiplataforma)e *MotoGP 06* (X360). Os fãs da série não precisam se assustar, pois o roteiro de *Origins* foi criado por Toyama e a trilha sonora é assinada por Akira Yamaoka, o músico responsável por esta área na série.

Além disso, Ortel garante que vai usar o mesmo clima de perturbação psicológica de *Silent Hill 2* em sua obra.

FICHA TÉCNICA

- **Distribuidora:** Konami
- **Produtora:** Climax
- **Gênero:** Ação
- **Plataforma:** PSP
- **Previsão:** Agosto de 2007



>> A maioria dos inimigos é reaproveitada de SH1, porém haverá estreantes

O PRIMEIRO E CLÁSSICO *Silent Hill* foi lançado para PlayStation em 1999. *Origins* vai rolar antes da trama do primeiro episódio e promete revelar por que a cidade estava deserta quando Harry Mason chegou ao local em *SH1*. Muitos personagens conhecidos, como Alessa, Dahlia, Dr. Kaufmann e Lisa Garlan vão dar as caras novamente. Há grandes possibilidades de que o diretor do projeto, Willian Ortel, use inspirações do filme *Terror em Silent Hill*, para incrementar os perfis dos personagens que vimos no primeiro game da série.

>> Surpresas macabras serão comuns. Travis que se prepare

ORIGINAL E DECENTE

Origins foi demonstrado publicamente pela Konami japonesa e impressionou com enorme qualidade visual, uma prova de que o PSP é capaz de ter bons games próprios além das rotineiras conversões.

O que aliviou muita gente foi a volta do sistema de controle, que na primeira exibição parecia com o usado em *Resident Evil 4*, aos moldes originais da série. Isso significa que teremos movimentação pesada com o personagem centralizado na tela.

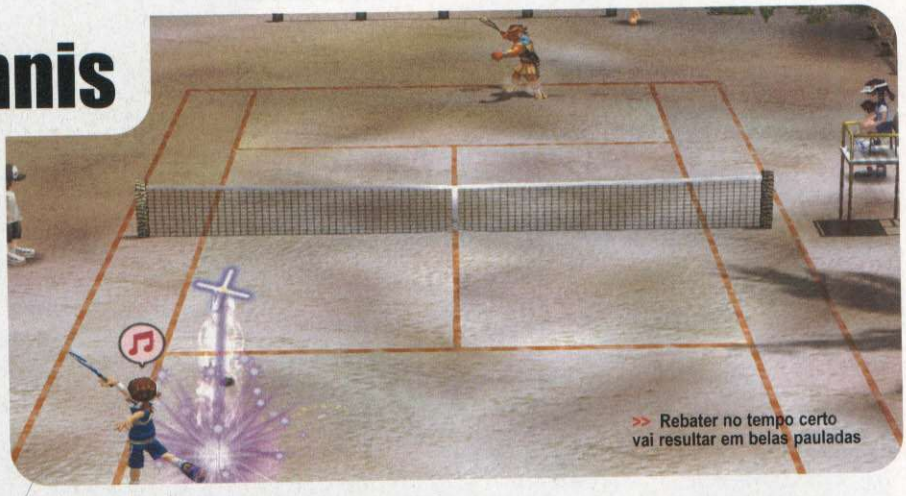
Há até lugar para aperfeiçoamentos e novidades. Travis mostra muita facilidade no manejo de suas armas – ao contrário dos antigos protagonistas – e tem boa pontaria. E não é só isso: o herói é o primeiro a ter a habilidade de bloquear ataques com as mãos e empurrar os inimigos. Basta apertar botões nos momentos certos.

Outra novidade influi no arsenal, que será descartável. Armas brancas ou de fogo têm durabilidade limitada. Isso significa que haverá maior variedade de armas e também que você poderá passar apertos em momentos críticos. Algumas armas, as mais poderosas, poderão ser usadas apenas uma vez.

Some as novidades ao estilo clássico de enigmas inteligentes, trilha sonora tenebrosa, efeitos de luz e sombra nunca vistos antes no PSP, neblinas densas e inimigos monstruosos para chegar a uma certeza: *Silent Hill Origins* tem tudo para honrar a série a que pertence.

Hot Shots Tennis

Criadores do melhor golfe virtual da Sony investem forte no tênis



>> Rebater no tempo certo vai resultar em belas pauladas

A CLAPS HANZ CONSOLIDOU sua franquia *Hot Shots Golf* como o melhor golfe virtual para consoles PlayStation e decidiu expandir os negócios para as quadras de tênis. Enquanto trabalham na produção de *Hot Shots Golf 5* para PS3, a empresa usa os mesmos recursos na criação de *Hot Shots Tennis*.

A proposta do game, como as próprias imagens denunciam, é manter intactos todos os aspectos tradicionais da franquia-mãe: visual caricato e um sistema de jogo fácil e convidativo. Movimentos absurdos e ataques especiais também estão garantidos, tudo em nome da diversão.

A maior habilidade exigida será a intuição, pois basta escolher o lado para jogar a bola e apertar o botão. Sem grandes dificuldades, é só acertar o tempo e bater no momento certo para sacar ou rebater a bolinha.

É PRECISO CUSTOMIZAR

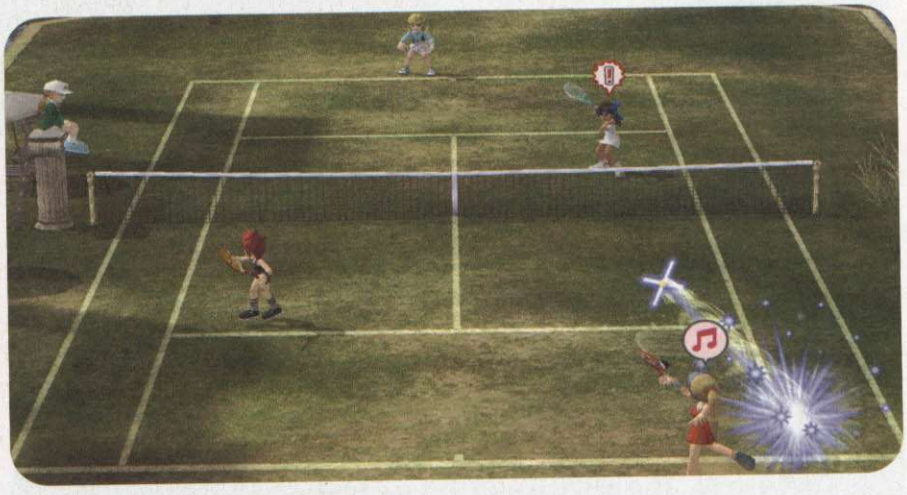
Assim como a maioria dos jogos do gênero, *Hot Shots Tennis* apresenta dois modos de jogo: o carreira, batizado como Challenge Mode; e o casual, conhecido como Fun Time Tennis.

Seu desafio no Challenge Mode será vencer torneios para evoluir seu personagem e montar um guarda-roupas com os mais variadas uniformes e acessórios. Há também diversas raquetes mais eficientes para habilitar e quadras secretas.

Já no Fun Time Tennis, como o próprio nome já diz, o objetivo é se divertir sem grandes responsabilidades. Neste modo, será possível escolher as quadras habilitadas com suor no Challenge Mode e usá-las como palco para desafios multiplayer.

As partidas sem compromisso oferecerão outras atrações, como liberdade para mudar as regras e acrescentar efeitos especiais, como partidas em câmera lenta.

Os exibidos de plantão poderão gravar os replays com as melhores cenas e armazená-los em uma videoteca pessoal ou exibi-los para os seus fãs (ou adversários furiosos).



>> O elenco é inédito e não trará personagens de Hot Shots Golf

FICHA TÉCNICA

> **Distribuidora:** SCE
> **Produtora:** Clap Hanz
> **Gênero:** Esporte
> **Plataforma:** PS2
> **Previsão:** Julho de 2007

Beautiful Katamari

O Príncipe do Cosmo vai voltar à ativa no PS3 para arrastar multidões

FICHA TÉCNICA
- **Distribuidora:** Namco Bandai
- **Produtora:** Namco Bandai
- **Gênero:** Ação
- **Plataforma:** PS3
- **Previsão:** Final de 2007

ANUNCIADA COMO MORTA em seu auge por seu próprio criador, o fresco – porém genial – Keita Takashi, a série *Katamary Damacy* renasce das cinzas e sua terceira versão virá para PS3.

É difícil dizer se foram os apelos dos fãs ou uma pomposa proposta em dólares que fez Takashi voltar atrás em sua decisão de nunca mais fazer um game. O que importa é que o Príncipe dos Cosmos voltará para arrastar suas esferas, as katamaris, e grudar tudo que surgir pela frente em dimensões muito maiores.

As katamaris poderão crescer e ultrapassar a barreira de 7 mil quilômetros, tamanho monstruoso que permitirá avançar até os limites do planeta.

A jogabilidade brincalhona e solta das katamaris cairá como uma luva com a função SIXAXIS do controle do PS3, que permitirá a você manipular as esferas só com movimentos leves no joystick, sem precisar usar botões ou analógicos.

Outra novidade que vai evoluir a série é o acréscimo de modalidades para competição multiplayer online. A Namco-Bandai, produtora responsável pelo game, não divulgou como serão estas modalidades, mas a idéia mais óbvia é a criação de cenários com centenas de itens para coletar (grudar), palco para que diversos competidores lutem loucamente para ver quem acumula mais e fica com a maior katamari do pedaço.

Quanto ao roteiro – se é que podemos considerar que esta série tem um – não haverá grandes novidades: o Rei do Cosmo, só para variar, causou uma bagunça sem noção no espaço e o Príncipe do Cosmo precisa coletar tranqueiras em diversos planetas. A bagunça toda serve para reconstruir estrelas no infinito.

>> Rolar, grudar e crescer. Essa é a meta das katamaris

Harry Potter and the Order of the Phoenix

A promessa de, finalmente, um game realmente digno do bruxo de Hogwarts

FICHA TÉCNICA
- **Distribuidora:** Eletronic Arts
- **Produtora:** EA UK
- **Gênero:** Aventura
- **Plataforma:** PS3, PS2, PSP
- **Previsão:** Junho de 2007

O SIMPLES OBJETIVO da EA UK é, segundo o produtor Harvey Eliot, fazer com que o quinto game da série *Harry Potter* seja o mais fiel possível à sua fonte inspiradora, o filme *Harry Potter e a Ordem da Fênix*. Não será uma tarefa tão simples assim, pois o novo filme, previsto para estrear em julho no Brasil, é o mais complexo da série e oferece a maior variedade de cenários e os melhores efeitos especiais.

Com foco na exploração de enormes cenários, o game vai adaptar com seriedade o visual do filme e também usará informações do livro. O estúdio britânico da Electronic Arts contou com a colaboração dos produtores do filme para garantir a fidelidade entre as mídias.

O protagonista continuará sendo, óbvio, o bruxo Harry Potter, porém será permitido, pela primeira vez, controlar também Sirius Black e Dumbledore.

Inevitável, a trama promete ser a mais sombria entre todas as outras inspiradas nas criações de J.K. Rowling, a criadora da série literária; e Harry Potter, Rony e Hermione estarão mais fortes e inteligentes, o que permitirá o uso de feitiços inéditos e ainda mais poderosos. Tudo para que o trio não faça feio ante as ameaças enviadas por Lorde Voldemort, o rival que voltou das trevas; e seus aliados, os Comensais da Morte.

>> O lado sombrio da trama veio com a adolescência dos heróis

Haverá uma novidade criativa no novo game, referente ao método de uso das magias: em vez de usar movimentos do direcional analógico direito, no PS3 será possível executar os feitiços por meio de movimentos do SIXAXIS. Para empurrar um objeto com a varinha, por exemplo, basta movimentar o controle na direção do alvo.

As batalhas, porém, seguirão o estilo clássico com uso de botões e direcionais, assim como a movimentação dos heróis.

>> por Leandro Rodrigues

PlayStation 2

A nova geração já está batendo na sua porta, mas não pense que só por isso chegou a hora de aposentar seu PS2. Ainda há muitos jogos a caminho

O PLAYSTATION 2 MORREU? De jeito nenhum. Engana-se e muito quem pensa que já chegou a hora de aposentar o PS2, velho guerreiro, só porque o seu sucessor, PS3, está por ai exibindo seu poder e suas novidades.

Há uma bela lista de jogos que ainda serão lançados para PS2 e a maioria deles são títulos de qualidade incontestável. Um jogador que se preze não ousaria olhar só para a próxima geração e deixar para trás games como *Tomb Raider Anniversary* e *Kingdom Hearts II Final Mix+* – ambos representam os ápices de suas séries.

Conheça a seguir tudo que o PS2 ainda reserva para você, games que vão fazer sua alegria enquanto o PS3 não fica mais acessível, financeiramente falando.

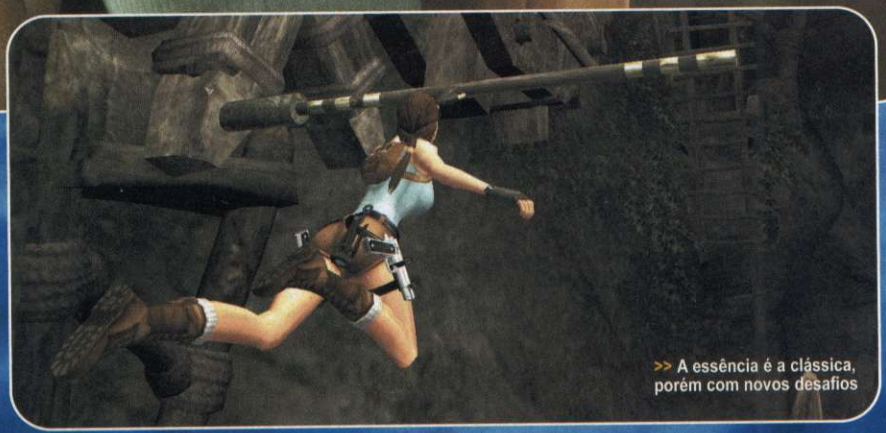
Tomb Raider Anniversary

FICHA TÉCNICA

> **Distribuidora:** Eidos Interactive
> **Produtora:** Crystal Dynamics
> **Gênero:** Ação
> **Lançamento:** 05 de junho

>> Lara exibe seus novos "gráficos". Isso que é plástica

A comemoração dos dez anos da série *Tomb Raider* não poderia ser melhor. A Eidos e Crystal Dynamics vão festejar a primeira década da série com um remake de *Tomb Raider*, o primeiro game da série – lançado para PSone. A idéia é aproveitar os cenários, trama e quebra-cabeças originais e situá-los na engine de *Tomb Raider Legend*, game que representa a fase mais moderna da série. Isso significa que o estilo competente de interação com elementos do cenário e a excelente movimentação da heroína em *Legends* estarão na versão de aniversário, que também contará com belos gráficos.



>> A essência é a clássica, porém com novos desafios

firme e forte

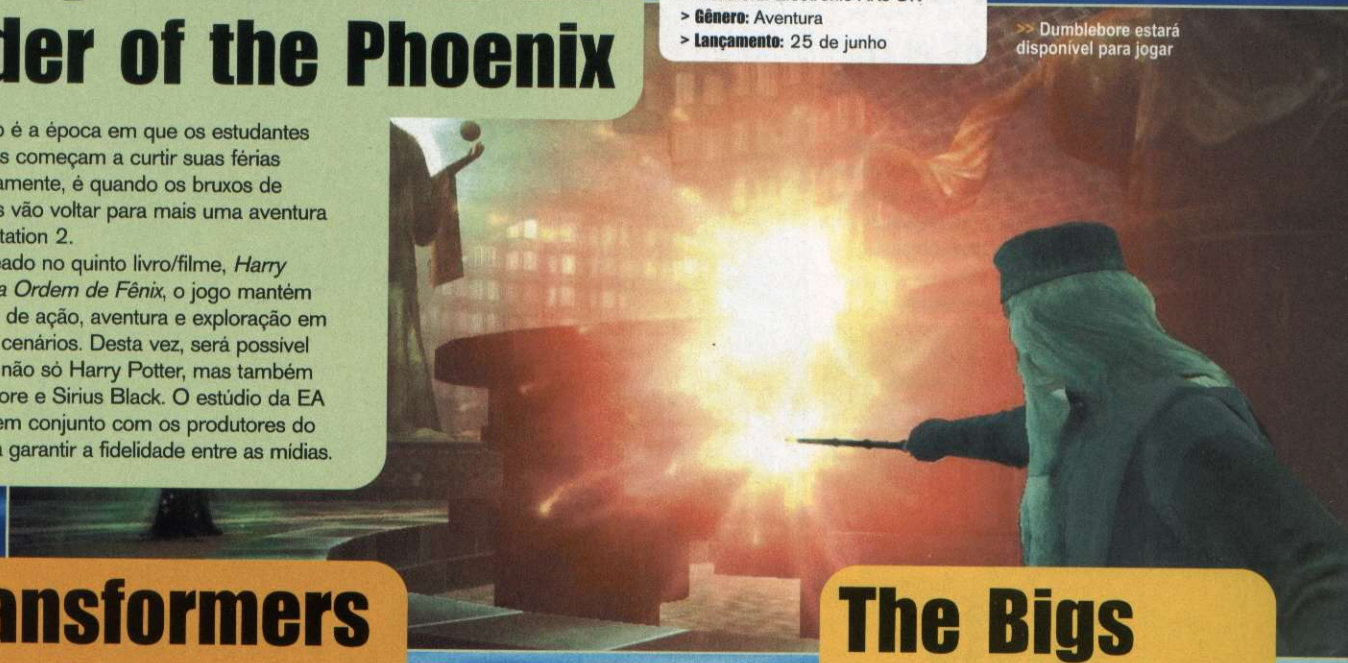
Harry Potter and the Order of the Phoenix

FICHA TÉCNICA

> **Distribuidora:** Electronic Arts
> **Produtora:** Electronic Arts UK
> **Gênero:** Aventura
> **Lançamento:** 25 de junho

Julho é a época em que os estudantes brasileiros começam a curtir suas férias e, inversamente, é quando os bruxos de Hogwarts vão voltar para mais uma aventura no PlayStation 2.

Baseado no quinto livro/filme, *Harry Potter e a Ordem de Fênix*, o jogo mantém um misto de ação, aventura e exploração em enormes cenários. Desta vez, será possível controlar não só Harry Potter, mas também Dumbledore e Sirius Black. O estúdio da EA trabalha em conjunto com os produtores do filme para garantir a fidelidade entre as mídias.



>> Dumblebore estará disponível para jogar

Transformers The Game

Mais de 20 anos após seu ápice, quando foi um dos desenhos animados mais populares do mundo, *ransformers* vai ganhar seu primeiro filme "live-action" e um game inspirado na trama do cinema.

Os robôs que se transformam em veículos são os astros do novo game e vão participar de pancadarias explosivas nas ruas norte-americanas. Você poderá escolher entre jogar do lado dos Autobots (mocinhos) ou Decepticons (vilões). As missões variam de acordo com o lado escolhido, que, no caso, é a diferença entre optar por destruir o planeta (Decepticons) ou salvá-lo(Autobots).

Cada personagem possui uma transformação veicular. Os transformers confirmados são Optimus Prime, Megatron, Starscream, Bumblebee e Ironhide.

FICHA TÉCNICA

> **Distribuidora:** Activision
> **Produtora:** Traveller's Tales
> **Gênero:** Ação
> **Lançamento:** 29 de junho

>> O foco do game é a pura e simples pancadaria

>> É possível destruir os veículos e arremessá-los

>> Os cenários são caprichados e destrutíveis

The Bigs

FICHA TÉCNICA

> **Distribuidora:** 2K Sports
> **Produtora:** Blue Castle Games
> **Gênero:** Esporte
> **Lançamento:** 25 de junho de 2007

Beisebol não é um esporte popular no Brasil, mas nos EUA é tão popular quanto o nosso futebol. A 2K Sports fez uma jogada de mestre e conseguiu com exclusividade os direitos sobre o campeonato nacional, conhecido pela sigla MLB.

A empresa promete uma revolução na jogabilidade, com comandos intuitivos. O multiplayer também promete ser um dos trunfos do jogo, com um modo para quatro jogadores simultâneos. Se você já cansou de *Winning Eleven* e *FIFA Soccer*, essa pode ser a sua oportunidade de experimentar um esporte diferente.

>> O visual se detaca com jogadores realistas

>> Batalhas grandiosas vão marcar o novo game

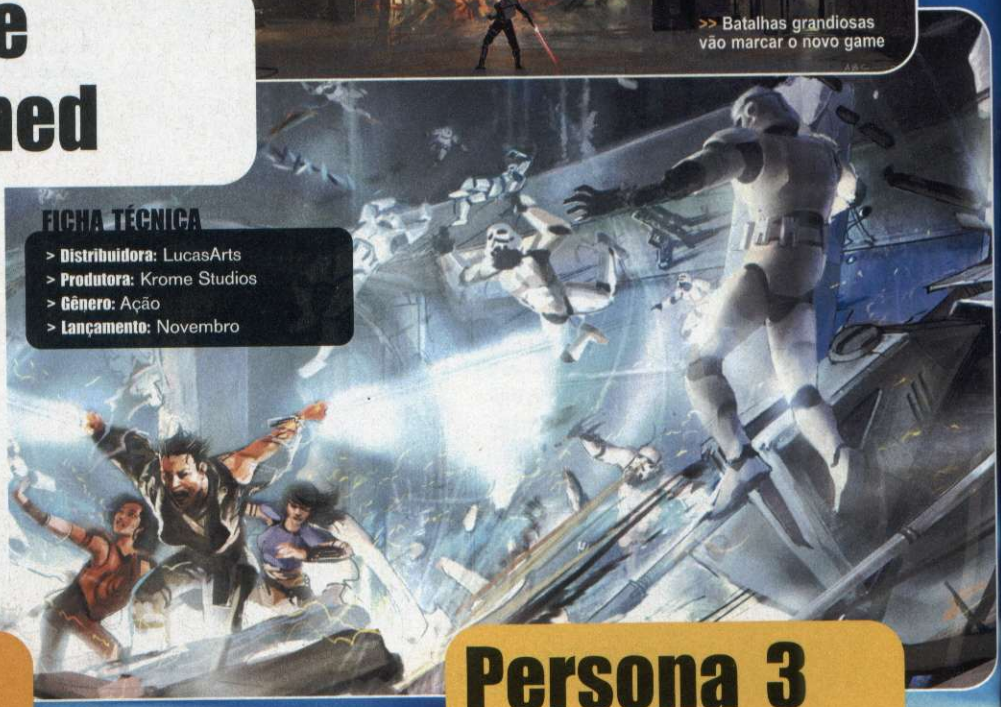
Star Wars: The Force Unleashed

A aclamada série *Star Wars* não para de render novos títulos para os videogames. Agora, como o próprio nome diz, a força dos Jedis é o foco principal do jogo. Será possível usá-la para neutralizar, arremessar ou destruir objetos e inimigos a distância.

Infelizmente, muitas das novidades anunciadas para este título serão exclusivas para a nova geração, como a nova engine e física mais realista. Isso porque só os consoles da nova geração possuem potencial de processamento suficiente para processar essas novas tecnologias. Porém, os produtores prometem que a versão para PlayStation 2 vai compensar na ação e na diversão.

FICHA TÉCNICA

> **Distribuidora:** LucasArts
> **Produtora:** Krome Studios
> **Gênero:** Ação
> **Lançamento:** Novembro



Hot Shots Tennis

Jogabilidade simples e extremamente didático, esta é a filosofia da série *Hot Shots*. A franquia é uma das mais populares quando o assunto é golfe e agora deseja repetir o sucesso com tênis. O sistema do jogo é simples e todo composto por ícones para facilitar a visualização.

Na hora do saque, por exemplo, se você apertar o botão muito cedo, um coelho aparece no display de força; porém, se apertar muito tarde, uma tartaruga aparece.

Mas se engana quem acha que o jogo é fácil e não oferece grandes desafios, pois até mesmo os jogadores mais experientes encontrarão um esporte desafiante em *Hot Shots Tennis*.

Infelizmente, para a tristeza geral, nenhum modo online foi anunciado até o momento e ação pode ficar restrita à competição solo.

FICHA TÉCNICA

> **Distribuidora:** Sony Computer Ent.
> **Produtora:** Clap Hanz
> **Gênero:** Esporte
> **Lançamento:** 17 de julho de 2007

>> Movimentos especiais são comuns na série

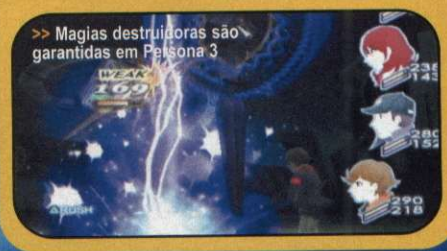
Persona 3

FICHA TÉCNICA

> **Distribuidora:** Atlus Software
> **Produtora:** Atlus Software
> **Gênero:** RPG
> **Lançamento:** 24 de julho de 2007

Persona 3 é um daqueles lançamentos que caem com uma luva para um final de geração. Afinal, encontrar um jogo que possa proporcionar mais de 50 horas de diversão, neste momento, é como ganhar na loteria.

Com o fechamento da trilogia anterior, *Persona 3* parte para uma nova história, mas sem perder as características que tornaram a série reconhecida. Desta vez, a exemplo dos outros episódios, o protagonista é um adolescente. A missão do garoto é desvendar o mistérios que assombram a região na chamada hora das sombras, onde os Shadows vivem.



>> Magias destruidoras são garantidas em Persona 3

Juiced 2: Hot Import Nights

O primeiro jogo da série *Juiced* teve uma história bastante conturbada com a falência da Acclaim, empresa que iria distribuir o jogo. Para piorar, o título foi lançado em um período de grandes lançamentos de jogos de corrida, coincidência que não deixou espaço para novos concorrentes.

Desta vez, em um período sem muitos lançamentos, *Juiced 2: Hot Import Nights* tem a chance de brilhar sozinho e conquistar uma parcela significativa de fãs.

A promessa é boa, com desafio sem complicação no estilo arcade, que prioriza velocidade e customização. Ao todo, são 90 e mais de 600 acessórios. Ou seja, não faltará diversidade para a sua criatividade. Para completar a diversão, o jogo contará com um modo multiplayer online com suporte a partidas com até nove corredores.

FICHA TÉCNICA

> **Distribuidora:** THQ
> **Produtora:** Juice Games
> **Gênero:** Corrida
> **Lançamento:** Setembro

>> Você poderá adquirir c90 carrões turbinados

>> Haverá mais de 600 acessórios à venda

>> A competição on-line promete barbarizar

Manhunt 2

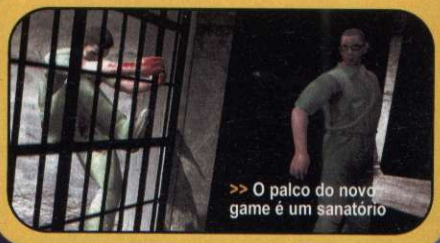
FICHA TÉCNICA

> **Distribuidora:** RockStar Games
> **Produtora:** RockStar London
> **Gênero:** Ação
> **Lançamento:** 07 de agosto

Quando o jogo é polêmico, as chances do selo da RockStar estar envolvido são grandes. A bola da vez é a continuação de *Manhunt*, o jogo mais violento da produtora.

O novo protagonista é Daniel Lamb, um cientista internado como louco por seis anos em um sanatório. Depois de descobrir uma brecha na segurança, Daniel encontra o momento exato para fugir e é neste ponto que você começa o jogo.

No início, a exemplo do primeiro *Manhunt*, você deve escolher a furtividade, mas depois pode soltar a imaginação e cometer as maiores atrocidades.



>> O palco do novo game é um sanatório

Stuntman: Ignition

Stuntman foi um dos primeiros jogos da geração PlayStation 2. O game ficou conhecido por seu enredo original e por loadings intermináveis. Coincidência ou não, a segunda versão de *Stuntman* está no forno, pronta para integrar a lista de últimos jogos para o console.

A história continua a mesma: você vai jogar como um dublê de cenas perigosas para os estúdios de Hollywood. Serão 36 provas divididas em seis filmes diferentes. Além disso, com a fama alcançada, você poderá gravar comerciais.

Vale a pena esperar, *Stuntman: Ignition* promete ser um jogo com muita ação, desafios muito inteligentes e, obviamente, ângulos cinematográficos das manobras.

>> As cenas exigem audácia e precisão

>> Arrisque a vida nas manobras mais arriscadas

FICHA TÉCNICA

> **Distribuidora:** THQ
> **Produtora:** Paradigm Entertainment
> **Gênero:** Corrida / Ação
> **Lançamento:** 28 de agosto

Mercenaries 2: World in Flames

O primeiro *Mercenaries* tirou o fôlego de muita gente ao trazer uma espécie de *GTA* com uma guerra rolando como pano de fundo. O diferencial é que você, na pele de um dos mercenários, não precisava defender nenhum dos lados e apenas tinha como obrigação ajudar quem pagasse mais, fazendo os trabalhos sujos.

O novo conflito será aqui mesmo, na América do Sul, mais precisamente na Venezuela. O inimigo é um governo tirano com perigosos planos de expansão. Guerra é sinal de uma nova fonte de lucro para os mercenários. Os personagens não precisam sofrer mais com medo de água, pois será possível usar barcos para atravessar rios e, muito além disso, poderão nadar – isso vai ajudar bastante no planejamento estratégico. Para completar, haverá um modo cooperativo.

FICHA TÉCNICA

> **Distribuidora:** Electronic Arts
> **Produtora:** Pi Studios
> **Gênero:** Ação
> **Lançamento:** 4º trimestre

>> Ariel, a Pequena Sereia, participa da aventura

>> Novas armas vão integrar o arsenal

>> Os mercenários vão agir na Venezuela

Kingdom Hearts II Final Mix+

Se você pensou que Sora e toda galera da Disney não dariam mais as caras nesta geração se enganou. Uma versão especial de *Kingdom Hearts II* saiu há pouco tempo no Japão. Além de cenas, batalhas e segredos extras no mapa, o jogo traz um remake do jogo *Kingdom Hearts: Chain of Memories*, lançado inicialmente para o Game Boy Advanced.

Só esse último extra já vale o pacote, já que o enredo do jogo do GBA vai ajudar a entender todos os acontecimentos que ficaram no ar durante o final do primeiro jogo e o começo do segundo. Apesar de só ter sido lançado no Japão e uma versão americana ainda não tenha data confirmada, é praticamente certo que ela apareça até o final do ano. O negócio é torcer.

FICHA TÉCNICA

> **Distribuidora:** Square Enix
> **Produtora:** Square Enix
> **Gênero:** RPG
> **Lançamento:** Não divulgado

>> Cloud, o herói de Final Fantasy VII, está de volta

OUTROS LANÇAMENTOS CONFIRMADOS PARA O PLAYSTATION 2

Metropolismania 2	Simulador	01/06/2007
Crash Triple Pack	Ação / Aventura	12/06/2007
Naruto Ultimate Ninja 2	Ação / Luta	12/06/2007
Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	Ação / Aventura	15/06/2007
GrimGrimoire	Simulador	26/06/2007
Ratatouille	Plataforma	26/06/2007
Guitar Hero 2 Rocks the 80's Expansion Pack	Musical	17/07/2007
High School Musica	IMusical	14/08/2007
Earache Extreme Metal Racing	Ação / Corrida	01/09/2007
CSI 3 Dimension of Murder	Aventura	18/09/2007
Jackass: The Game	Ação	15/10/2007
WWE Smackdown vs Raw 2008	Luta	06/11/2007
The Golden Compass	Ação / Aventura	04/12/2007

AS DATAS mencionadas nesta reportagem foram informadas pelas produtoras e ainda estão sujeitas a alterações de última hora.

TUDO EM ATÉ 20X!!!

Disk Games

É Pura Diversão

Desde 1992

DESTAQUE

GAMEMASTER Uma Revista Multiplataformas

Na compra de:

+

=

06 MESES DE Assinatura GAMEMASTER + "Guia Completo"

GRÁTIS

=

06 MESES DE Assinatura GAMEMASTER + "Guia Completo"

GRÁTIS

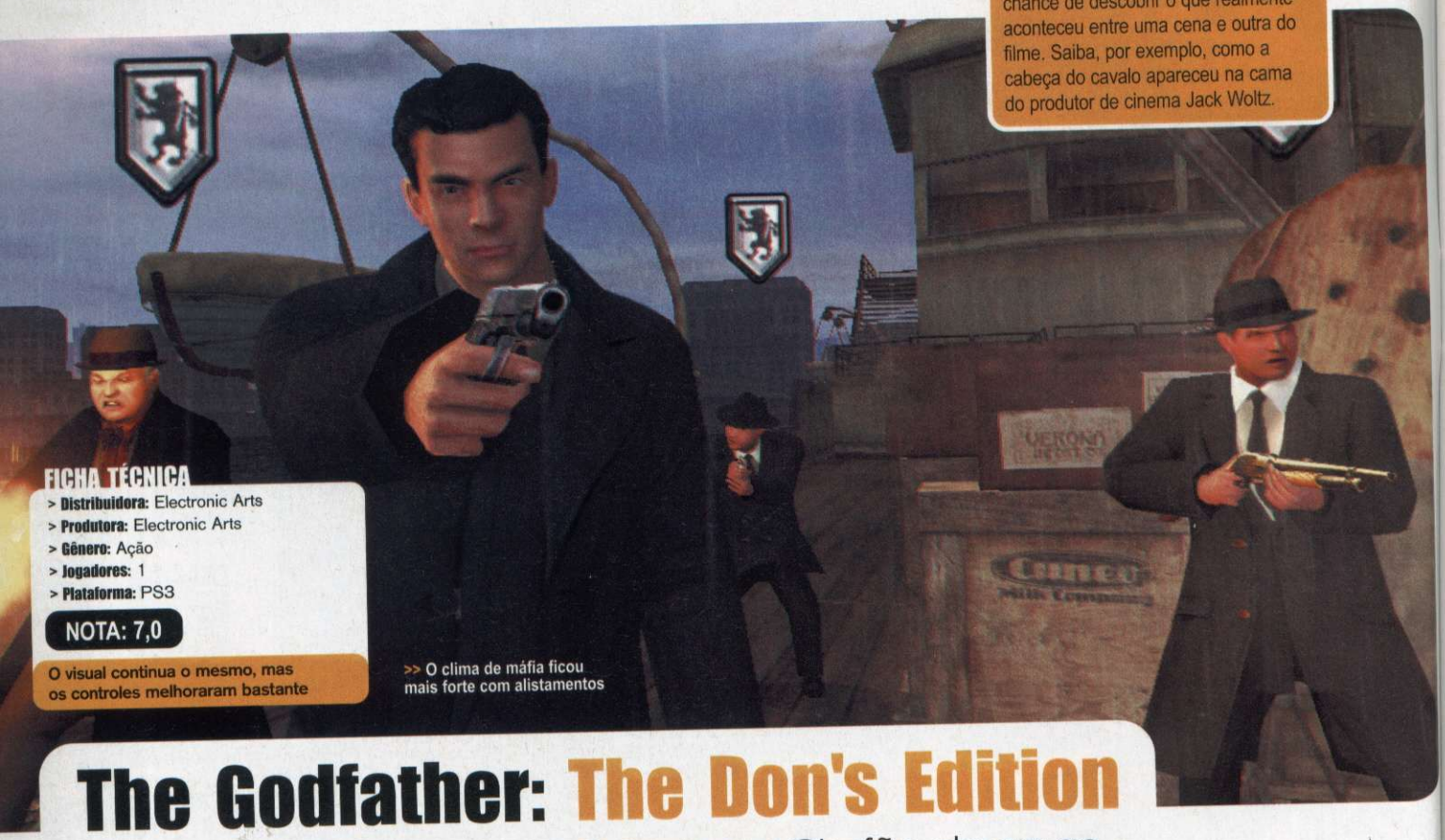
*Promoção com quantidade limitada de revistas.

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

Consertamos seu aparelho no melhor prazo, com o melhor preço e com facilidade no pagamento. Garantia e confiança de 14 anos em prestações de serviços.

Av. Alberto Sarmento, 725 - Castelo - Campinas - SP

AS HISTÓRIAS PARALELAS
The Godfather oferece aos fãs a chance de descobrir o que realmente aconteceu entre uma cena e outra do filme. Saiba, por exemplo, como a cabeça do cavalo apareceu na cama do produtor de cinema Jack Woltz.



FICHA TÉCNICA
> **Distribuidora:** Electronic Arts
> **Produtora:** Electronic Arts
> **Gênero:** Ação
> **Jogadores:** 1
> **Plataforma:** PS3

NOTA: 7,0

O visual continua o mesmo, mas os controles melhoraram bastante

>> O clima de máfia ficou mais forte com alistamentos

The Godfather: The Don's Edition

Versão interativa do clássico O Poderoso Chefão chega ao PS3 com boas novidades, mas o visual ainda cheira a mofo

FILMES PODEM VIRAR JOGOS bons. Essa parecia a mensagem subliminar do game *The Godfather*, lançado no começo de 2006 para PS2. Muito bem planejado, o título usou a trama criada pelo diretor Francis Ford Copolla e introduziu seus próprios elementos para tornar a história ainda mais rica.

The Godfather: The Don's Edition traz de volta a trama consagrada pela versão lançada para PS2, porém conta com correções para torná-lo mais adequado para o PlayStation 3.

A jogabilidade deixou um pouco a desejar na versão PS2 e esse foi o aspecto que a Electronic Arts mais tomou cuidado na hora de reajustar o game. Tudo ficou muito mais simples graças à compatibilidade com os sensores do SIXAXIS. O novo sistema permine agarrar seus inimigos e arremessá-los contra os objetos do cenário ou até dar cabeçadas nos coitados com simples movimentos no controle. A idéia é boa e torna tudo muito mais intuitivo, porém alguns contratempos podem acontecer devido a movimentos involuntários do jogador.

Os gráficos eram bons para a versão PS2, mas não mudaram nada no PS3, o que gerou uma grande decepção entre os fãs que esperavam por gráficos detalhadíssimos. O que acontece é exatamente o contrário: ficou mais fácil enxergar os defeitos nos gráficos em alta resolução.

SUBA NA VIDA

Para não ser obrigado a repetir missões repetitivas o tempo todo, como acontecia na versão PS2, o game expandido oferece a possibilidade de criar uma gangue e contratar subordinados para fazer o serviço sujo para você. Basta pagar um salário justo para os seus capangas e indicar no mapa a área em que eles devem agir e pronto: sua influência começa a se multiplicar.

Outro artifício para renovar o game foi a troca de ordem dos acontecimentos de alguns eventos. Porém, estas mudanças não foram suficientes e as missões têm cara de mais do mesmo.

>> por Leandro Rodrigues

>> SIXAXIS colabora para jogabilidade mais simples

>> A novidade é formar sua própria gangue

Virtua Tennis 3

Os gráficos são fantásticos e a jogabilidade continua a mesma, o que é um ótimo sinal

A ERA DE OURO DA SEGA e do seu mascote Sonic já passou. Atualmente, a empresa merece ser lembrada por *Virtua Tennis*, o melhor simulador do esporte e uma série que só evolui a cada versão lançada.

A versão de estréia da série no PS3 conta com gráficos que apresentam realismo imenso e sabem aproveitar bem o potencial do console. O sistema de jogo permanece idêntico ao de *Virtua Tennis 3*, lançado para PSP, o que significa uma jogabilidade excelente e um modo carreira desafiante.

Depois de aproveitar as três versões do jogo (PSP, X360 e PS3), posso afirmar que é no PS3 que *Virtua Tennis* tem sua melhor aparição. E isso não é por conta dos gráficos (as versões PS3 e X360 são equiparáveis) e sim pelo controle SIXAXIS do Play 3, que torna a movimentação do game mais dinâmica e fácil.

No modo carreira, o principal do jogo, você pode criar seu tenista e iniciar a corrida para atingir o topo do ranking. O esquema é simples: cada rodada do game é equivalente a uma semana na vida do seu atleta. A cada semana você pode optar por fazer um treino especial, participar de um minigame ou se inscrever em um torneio. As entradas no torneio são limitadas por sua posição no ranking, assim nem sempre é possível participar das disputas; portanto, em algumas semanas você é forçado a treinar.

Falando especificamente das partidas, os controles e a movimentação são tão simples, que mesmo quem nunca jogou uma partida de tênis no videogame consegue se divertir. Para completar, o game traz versões digitais dos mais famosos tenistas da atualidade, que podem ser enfrentados durante os vários torneios.

Há dois pontos negativos: o primeiro é a ausência de um modo de jogo multiplayer pela internet; e o segundo é a falta de inovação em relação à versão de PSP, pois só os gráficos melhoraram e isso é pouco para um console como o PS3.

>> por Luiz Siqueira

FICHA TÉCNICA

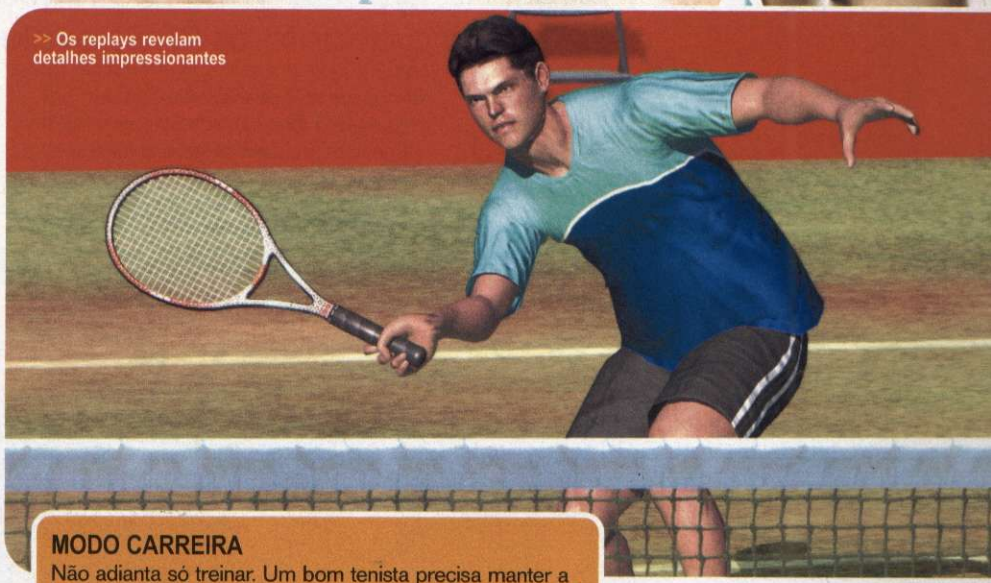
> **Distribuidora:** SEGA
> **Produtora:** Sumo Digital/SEGA
> **Gênero:** Esporte
> **Jogadores:** 1 - 4
> **Plataforma:** PS3

NOTA: 7.5

O ápice da jogabilidade intuitiva aliado a gráficos realistas estão na versão de PS3

MINIGAMES
Essa é a maneira mais divertida de treinar o seu tenista. Entre as opções disponíveis existem tiro ao alvo e até um bingo. Sempre usando sua bolinha e a raquete como principal "arma" para acertar os seus objetivos.

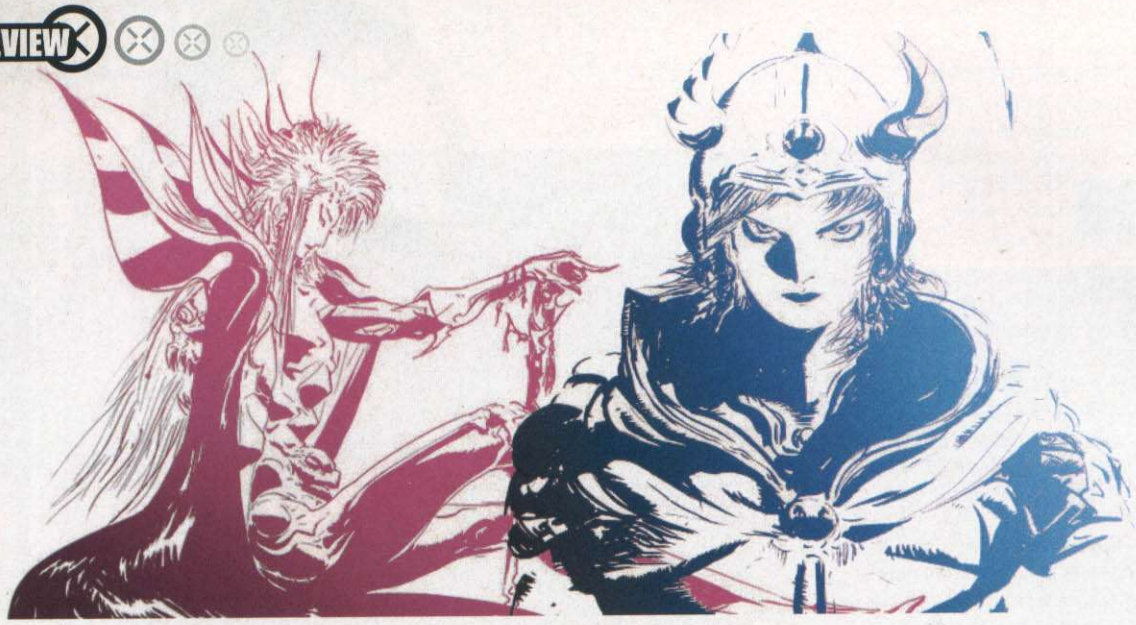
>> Sharapova continua linda... e indiferente



>> Os replays revelam detalhes impressionantes

MODO CARREIRA
Não adianta só treinar. Um bom tenista precisa manter a saúde e repousar. Tomar um energético, tirar uma semana de férias em casa ou viajar para um resort são as opções disponíveis. Só não vale exagerar para não perder a forma.

>> A movimentação agora está melhor do que nunca



Final Fantasy: Anniversary Edition

É um remake muito bom ou mais um caça-níquel? A única certeza é que FFI mostra o quanto os RPGs evoluíram

FINAL FANTASY É GRANDIOSO, sem discussão. Mas, mesmo com a importância da série, é preciso tomar cuidado quando o assunto é remake. Afinal, o conceito de RPG sofreu grandes mudanças desde o lançamento do primeiro *FF* da série e jogar o clássico novamente pode não ser uma experiência tão legal quanto a nossa nostalgia gosta de acreditar.

Para que a edição comemorativa de 20 anos da série *FF* não ficasse com cara de comida requentada, o desafio da Square-Enix foi relançar o seu primeiro game com retoques para modernizá-lo. Esse cuidado foi para vital agradar os fãs e também para atrair aos usuários de PSP.

Final Fantasy Anniversary Edition é um remake que pode ser considerado por uns como um caça-niquel e por outros, mais otimistas, como uma louvável tentativa de tornar o clássico um pouco mais agradável aos olhos.

>> Agora FF I conta com belíssimos CG´s

Além da bonita apresentação em CG, o jogo inteiro ganhou um gráfico mais elaborado e até elegante, principalmente no tratamento dos planos de fundo. A iluminação e os efeitos das magias também foram maquiados. A beleza não significa fugir da cara retrô; os personagens 2D se movimentam exatamente como no lançamento para Nintendinho.

O som também ganhou tratamento especial, com notas mais suaves e toda a sinfonia clássica da série.

Pois é, bonito de se ver e de ouvir, mas não necessariamente divertido na hora de colocar os dedos nos botões. Na jogabilidade e na história, nada mudou. O que serve para nos mostrar como avançamos em termos de games e como os primeiros titulos de RPG são bem lineares e quase chatos.

A chatice acontece por conta das milhares de batalhas aleatórias, que às vezes rolam a cada novo passo dado em um ambiente hostil. Aliado a esta falta de cuidado na hora das brigas, você ainda sentirá falta de um mapa (sim, ficar perdido é parte da rotina) e de desafios novos, mesmo com a nova caverna.

Chega de remakes e que venha logo o tão aguardado *Final Fantasy XIII*.

>> por Flávia Gasi

>> Entre tantas melhorias um mapa seria bem vindo

>> Gráficos melhorados sem perder o velho visual

FICHA TÉCNICA

- **Distribuidora:** Square-Enix
- **Produtora:** Square-Enix
- **Gênero:** RPG
- **Jogadores:** 1
- **Plataforma:** PSP

NOTA: 7,0

Trama e desafios se repetem em um game com pouquíssimas novidades

Armored Core 4

Robôs bonitos, mas levemente enferrujados

FICHA TÉCNICA
> **Distribuidora:** SEGA
> **Produtora:** FromSoftware
> **Gênero:** Ação
> **Jogadores:** 1 - 8
> **Plataforma:** PS3

NOTA: 5,5

Os robôs são muito detalhados, porém lentos e bastante ineficazes

ROBÔS GIGANTES SÃO figuras constantes na cultura oriental, mas neste lado do mundo não são campeões de popularidade e, por isso, séries renomadas como *Armored Core* não fazem muito barulho por aqui.

Armored Core 4 tenta explorar o potencial da nova geração e conquistar novos fãs. Infelizmente, o jogo traz um festival de equívocos sem tamanho.

A história é fraca e com uma narrativa desconexa e complicada. As missões são simples e muito rápidas. Toda vez que a ação começa a esquentar, a fase termina. Para piorar, os comandos são complexos e exigem um bom tempo para um bom aprendizado.

A única parte boa do jogo é a visual. Cenários caprichados e com vários pontos destrutíveis. É uma pena que as limitações são irritantes e existam tantas barreiras invisíveis para limitar sua liberdade.

Os efeitos também são incríveis, principalmente os que simulam a distorção causada pelo calor das turbinas dos robôs. A trilha completa a parte boa do jogo, mas estas pequenas virtudes não serão suficiente para segurar você muito tempo em frente à TV, a menos que você tenha uma grande queda pela cultura japonesa e seus robozões.

>> A ação parece explosiva na foto, mas não é bem assim

>> O game poderia oferecer mais liberdade

>> por Leandro Rodrigues

INFINITY MULTIMÍDIA

DAM3

Aqui Sua Diversão é Infinita !!!

SEDEX
Para Todo Brasil com Qualidade, Eficiência e Segurança!

Memory Card Preço Imbatível !!

Tudo em Vídeo Game com preços imperdíveis. Confira !!!

ATENÇÃO!!! COMPRAMOS, TROCAMOS E VENDEMOS QUALQUER VÍDEO GAME USADO !!!

Os Melhores Preços de Mídias em geral do Mercado !!!

SONY PHILIPS maxell LG SAMSUNG

FOTOS MERAMENTE ILUSTRATIVA

Tel. 11 3337.7556

R. Santa Ifigênia, 211 - Lj. 22 - Térreo - Centro - São Paulo - SP - CEP: 01207-001

Raiden III

Simples, bonito e viciante como os bons clássicos de arcade devem ser

FICHA TÉCNICA
- **Distribuidora:** Taito
- **Produtora:** Moss
- **Gênero:** Tiro / Nave
- **Jogadores:** 1- 2
- **Plataforma:** PS2

NOTA: 7,5

É um teste de paciência conduzido por chefes apelões e desafios absurdos

JOGOS DE TIRO COM NAVES eram comuns na década de 80 e 90, porém, atualmente, estão cada vez mais raros. *Raiden III* chegou para dar um gostinho dos tempos em que os tiroteios espaciais eram moda.

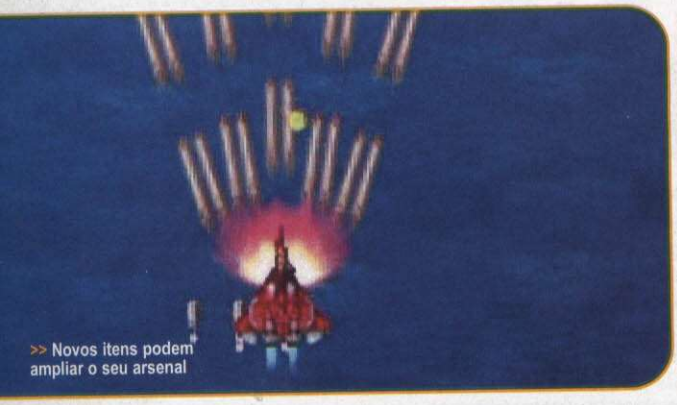
Raiden III segue os padrões de games do gênero, ou seja, você controla uma nave de pequeno porte, a Fighting Thunder Me, com armamentos exagerados.

A ação acontece na vertical, de baixo para cima. Inimigos pipocam na tela o tempo todo e a complexibilidade evolui conforme você avança pelas fases. Como é de costume, há itens que multiplicam seu poder de fogo e acrescentam armas cabulosas à sua pequena nave. Há também itens que fortalecem sua defesa, mas isso não ajuda muito contra as saraivadas de balas que cruzam a tela.

Após a cruzada contra os inimigos menores de cada fase, há sempre o derradeiro confronto contra os chefões, que geralmente são naves que ocupam quase a tela inteira.

Raiden III é um ótimo jogo de nave que resgata a época dos desafios insanos e jogabilidade viciante, o melhor da era dourada dos fliperamas.

>> por Leandro Rodrigues



>> Novos itens podem ampliar o seu arsenal

>> As animaçõe destoam do resto do game

Tony Hawk´s Downhill

Desça as maiores ladeiras do mundo no derivado de THPS

FICHA TÉCNICA
- **Distribuidora:** Activision
- **Produtora:** SuperVillain Studios
- **Gênero:** Esporte
- **Jogadores:** 1 a 2
- **Plataforma:** PS2

NOTA: 5,0

Esqueça as manobras complicadas: aqui o que vale é descer as ladeiras rasgando

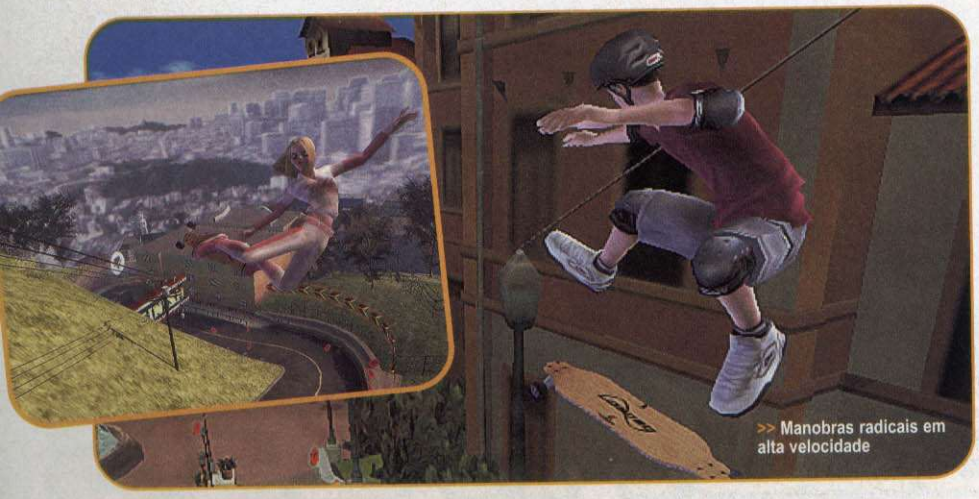
CHEGOU A HORA DE MUDAR. A série *Tony Hawk´s Pro Skater* deixa de ser focada só em manobras radicais e investe em corridas ladeira abaixo com *Tony Hawk´s Downhill*. Aqui o desafio é descer as maiores ladeiras do mundo deitado sobre pranchas sem se preocupar com comandos complicados, tudo para atrair jogadores mais casuais que gostam mesmo é de capotes e pancadarias.

Só que de boas intenções o inferno está cheio e a idéia não deu certo em nenhum aspecto. O jogo é muito feio e conta com os cenários mais toscos entre os títulos do gênero "esporte radical" e a trilha sonora pende entre faixas legais de Hip Hop e Hardcore e trilhas estranhas que quebram o clima da corrida.

As corridas funcionam de maneira interessante. Você pode fazer manobras para juntar pontos e assim ganhar turbos, porém é mais fácil conseguir esses mesmos pontos atropelando as pessoas nas pistas ou socando os seus adversários. Só que você pode perder o seu tempo com a pancadaria generalizada enquanto um oponente mais honesto fica na pista e vence a corrida sem sujar as mãos.

As modalidades envolvem desafios como passar por dentro de arcos, terminar dentro de um determinado tempo, bater em pedestres ou coletar dinheiro. As missões liberam roupas, pistas e novos competidores, tudo no melhor estilo *Tony Hawk´s Pro Skater*. Há também competições multiplayer, mas apenas em corridas entre dois jogadores e sem participação até mesmo do computador.

>> por Artur Palma

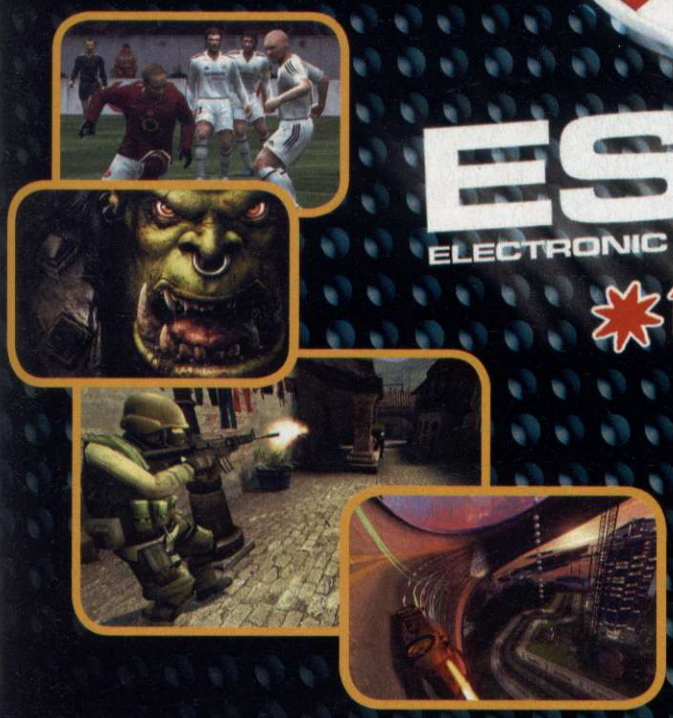


>> Manobras radicais em alta velocidade

O GINÁSIO DO IBIRAPUERA VAI FICAR PEQUENO.

A **Copa do Mundo dos Games** está chegando.

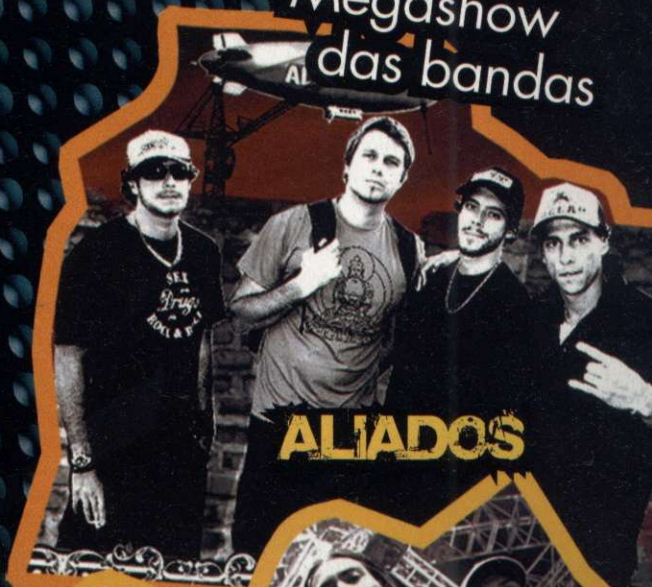
Ginásio do Ibirapuera dia **16 de junho**.
Disputas a partir das 9h.
Shows a partir das 19h.



ESWC
ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP

île de France

Megashow das bandas



Ingressos à venda
acesse **www.ingressofacil.com.br**
e consulte os pontos de venda.
Compre já o seu!

Apoio

Realização

Comunicação Estratégica

Portal Oficial

Obscure

Jovens estudantes vivem o diabo em uma faculdade dominada por forças malignas

FICHA TÉCNICA

- **Distribuidora:** Dreamcatcher Interactive
- **Produtora:** Hidravision
- **Gênero:** Ação
- **Jogadores:** 1 - 2
- **Plataforma:** PS2
- **Escondido desde:** 4 de abril de 2005

NOTA: 8,0

O modo cooperativo, algo raro neste tipo de jogo, é muito empolgante

Cada personagem tem sua especialidade no game

HISTÓRIA MACABRA

OUTRORA UM CENTRO de estudo respeitável na área científica, a Universidade LeafMore tornou-se um lugar deplorável. Por trás de estruturas em ruínas e professores desmotivados, LeafMore esconde um segredo macabro que começa a vir à tona com o desaparecimento de um aluno dentro do campus. Amigos de Kenny Matheus, o jovem desaparecido, iniciam uma investigação por conta própria e acabam envolvidos em uma situação mortal.

CINCO JOVENS ALUNOS que se destacam em diferentes áreas, um estudante comum desaparece e acontecimentos estranhos perturbam a rotina de uma respeitada faculdade. Parece o tipo de roteiro padrão para filmes de suspense da linha "*Pânico*", mas é a introdução de um game interessante do gênero survival horror.

Quando cinco jovens decidem investigar os segredos da Universidade LeafMore, palco do game, você deve estar preparado para encarar vários desafios, quebra-cabeças e também sustos. O objetivo dos garotos é procurar por um aluno que sumiu do mapa, mas eles acabam descobrindo segredos perigosos no campus.

Durante o jogo, é possível alternar entre os cinco protagonistas e cada um possui uma habilidade específica. Mais do que uma opção, trabalhar em grupo é essencial. O computador se encarrega de controlar os personagens excedentes.

Obscure possui um competente sistema cooperativo, que permite que você chame um amigo para encarar a aventura ao seu lado. Isso é um atrativo e tanto, pois é muito raro encontrar um modo cooperativo em jogos deste gênero.

TINHA TUDO PARA DAR CERTO

Não é só na jogabilidade que *Obscure* impressiona, o visual do jogo está acima da média dos jogos da época, principalmente na modelagem dos protagonistas. Os cenários sombrios, repleto de detalhes, eram muito bem explorados e o sistema de iluminação não ficava atrás. Aliás, luz é algo extremamente importante na trama. Para combater as misteriosas criaturas que aparecem, sua principal arma é a luz. Ao entrar em um ambiente escuro, a primeira coisa que se deve fazer é arrebentar as janelas e deixar a iluminação fazer a festa nos inimigos.

O game tinha tudo para dar certo, mas foi lançado muito atrasado nos EUA e, quando finalmente chegou, deu o azar de encarar vários lançamentos de peso pela frente. A Hidravision, produtora do game, era totalmente desconhecida na época e não investiu em marketing.

Aproveite que a freqüência de lançamentos diminuiu e coloque *Obscure* na sua lista de jogos a serem detonados.

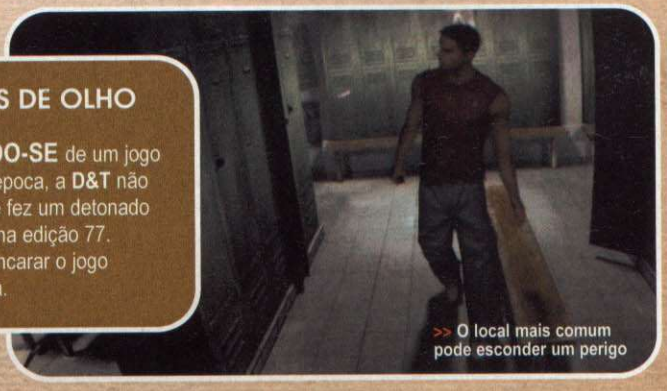
>> por Leandro Rodrigues

NESTA SEÇÃO, todo mês mostraremos um jogo que poucas pessoas conhecem, indicando que o universo de jogos do PlayStation 2 ainda tem muito a ser explorado. Se você tem alguma sugestão, mande um e-mail para playstation@europanet.com.br

JÁ ESTÁVAMOS DE OLHO

MESMO TRATANDO-SE de um jogo pouco comentado na época, a **D&T** não deixou passar batido e fez um detonado completo de *Obscure* na edição 77. Para quem resolveu encarar o jogo só agora, fica aí a dica.

>> A luz é a sua salvação contra os monstros do game



>> O local mais comum pode esconder um perigo

Inputbox
games

JOGOS • ACESSÓRIOS • VÍDEO GAMES
ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Preços especiais para logistas
Enviamos via **SEDEX**

Tudo em até 24X

Tel.: (11) 3998-9640 ou (11) 3976-6699

Av. Itaberaba, 1986 Loja 13 - Freguesia do Ó - São Paulo - SP

>> por Leandro Rodrigues
Rodrigo Rodrigues

PS3 sem limites

Descubra tudo o que ainda não contaram para você sobre o PS3 e aprenda a usar os seus recursos aqui no Brasil

AVISO IMPORTANTE
Apesar do baixo risco e do fato de que a instalação do Linux é oficialmente suportada pela Sony, vale lembrar que o intuito desta matéria é informar; não nos responsabilizamos em hipótese alguma por eventuais danos materiais ocorridos.

>> Muito mais do que um simples console, o PS3 é um verdadeiro multi-tarefa

DESDE O SEU COMPLICADO lançamento em novembro do ano passado, o PlayStation 3 vem lentamente reconquistando o espaço perdido. E isso tem acontecido sem que a Sony revele alguns dos principais trunfos do aparelho, que são ignorados pela grande maioria dos usuários.

Um desses segredos é que o PS3 pode ser transformado em um computador com sistema operacional Linux, executando programas como editores de texto, comunicadores instantâneos e até emuladores de plataformas antigas. É possível, ainda, usar o SIXAXIS no PC, comprar jogos da PlayStation Network aqui no Brasil e, o melhor, compartilhá-los com até quatro amigos sem pagar nada a mais por isso.

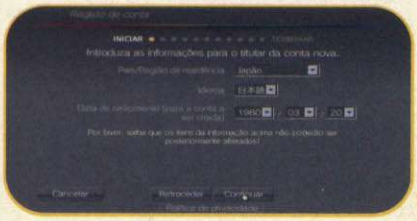
Estas são apenas algumas das funções que ensinaremos passo a passo nesta matéria. Acompanhe os tutoriais e descubra que o PS3 faz muito mais do que lhe falaram.

CRIAR UMA CONTA NA PLAYSTATION NETWORK JAPONESA

O CONTEÚDO DA PLAYSTATION STORE possui pequenas diferenças em cada país no qual o console foi lançado oficialmente. Alguns jogos e demos são liberados primeiro em uma região e só mais tarde aparecem nas lojas virtuais do resto do mundo. Isso é bastante evidente na PlayStation Store do Japão, na qual costumam sair muitos jogos exclusivos. Um bom exemplo disso é a demo de *Ninja Gaiden Sigma*, liberado primeiro em terras japonesas e, por possuir legendas em inglês, aterrissou na loja americana poucos dias depois. Neste tutorial, ensinaremos como criar uma conta na loja nipônica e pegar tudo que sair por lá em primeira mão.

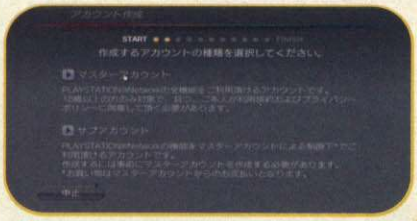
PASSO 1

Crie um novo usuário e vá até o menu "Amigos". Selecione a opção "Inscreva-se" e clique em "Next". Na tela seguinte, escolha Japão como país e insira sua data de nascimento.



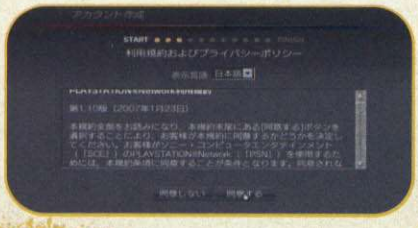
PASSO 2

Selecione a primeira opção para criar uma nova conta. A segunda apenas recupera a senha.



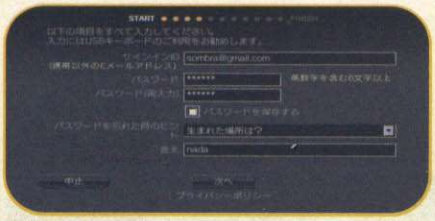
PASSO 3

Escolha a opção da direita para aceitar os termos de contrato da PlayStation Network.



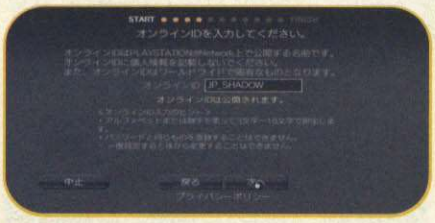
PASSO 4

Na primeira linha, insira um e-mail válido que nunca foi usado para cadastro na PlayStation Network. Abaixo, coloque a senha e, na terceira linha, confirme a sua senha. No quadrado, selecione se você deseja salvar a senha e, na última linha, insira sua resposta de segurança.



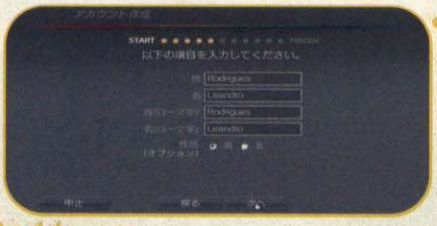
PASSO 5

Nesta tela, você deve criar um login, que será seu nome na PSN. Depois, selecione a opção da direita para prosseguir.



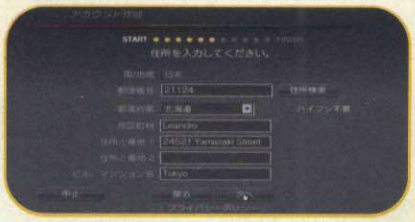
PASSO 6

Na primeira linha, digite o seu sobrenome e, abaixo, insira o seu primeiro nome. Repita o procedimento na terceira e quarta linhas.



PASSO 7

Chegou a hora do endereço. Para não ter nenhum problema, coloque exatamente como está na imagem abaixo, sem mudar nada. Na segunda linha, coloque o CEP (21124) e, abaixo, selecione a cidade. Na terceira linha, coloque novamente o seu nome. Logo abaixo, coloque a rua e o número da residência (24521 Yamazaki Street). Na última linha, coloque "Tokyo" e selecione a opção da direita para prosseguir.



PASSO 8

Escolha a segunda opção para não precisar colocar dados de cartão de crédito. Nas próximas telas, você confere os dados que você inseriu anteriormente. Confirme, escolhendo sempre a opção da direita.

PASSO 9

Pronto. Agora é só entrar na PlayStation Network e baixar o que você deseja.

Comprando na playstation store

PARA CONSEGUIR COMPRAR na PlayStation Store, você precisa ter uma conta cadastrada com algum endereço dos Estados Unidos. Se este é o seu caso, siga o tutorial abaixo. Caso contrário, crie uma conta do zero, usando os dados de endereço do "passo 2" e siga adiante. Vale destacar que, por enquanto, só é possível comprar os jogos com o cartão de crédito Credicard Internacional.

PASSO 1

Entre no seu perfil cadastrado com o endereço norte-amercicano e vá até o menu "Amigos". Escolha "Contas", entre na opção "Account Management" e, em seguida, em "Edit Billing Information".

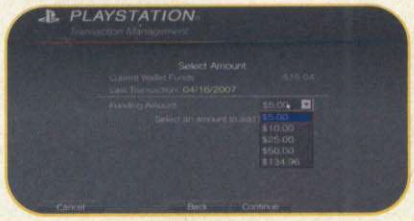
PASSO 2

Na próxima tela, coloque todos os dados do seu cartão de crédito internacional para efetuar o cadastro, lembrando que ele deve ser Credicard. Na tela seguinte, você deverá inserir seus dados de cobrança do cartão. Para dar certo, coloque exatamente esses:

Street Address 1: 1313 Miller Drive
City: Miami
State/Province: Florida
Postal Code: Coloque aqui os cinco primeiros números do CEP da sua casa (Exemplo: seu CEP aqui é 12345-678, coloque apenas 12345)

PASSO 3

Volte ao menu anterior e escolha "Transaction Management" e "Manage Wallet". Escolha "Add Funds", depois "Credit Card" e, na tela seguinte, escolha o valor que deseja inserir. É recomendado inserir apenas $10,00 por transação.



Compartilhando jogos

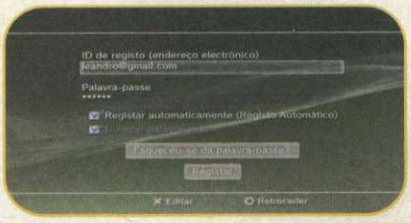
A PLAYSTATION NETWORK TEM UMA VANTAGEM que poucas pessoas conhecem. Todos os jogos que você comprar na PlayStation Store pode ser baixado por até cinco vezes e, o melhor, não precisa que o download seja feito no mesmo console em que você realizou a compra. Na prática, isso significa que uma só pessoa pode comprar os jogos e compartilhá-los com até outros quatro amigos. Abaixo, ensinamos todos os procedimentos para que você consiga fazer isso. É muito mais simples do que você imagina.

VALE ALGUNS AVISOS ANTES DE COMEÇAR O PROCEDIMENTO

* Para que outras pessoas baixem os jogos que você comprou é preciso passar a sua senha para terceiros. Portanto, tome muito cuidado e só passe para pessoas de extrema confiança.
* Só é possível baixar cada jogo cinco vezes. Depois, só comprando-o novamente. É bom manter um download de reserva.

PASSO 1

Nos campos de e-mail e senha, coloque os respectivos dados da pessoa que comprou o jogo e que deseja compartilhá-los.

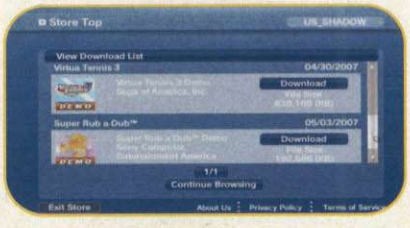


PASSO 2

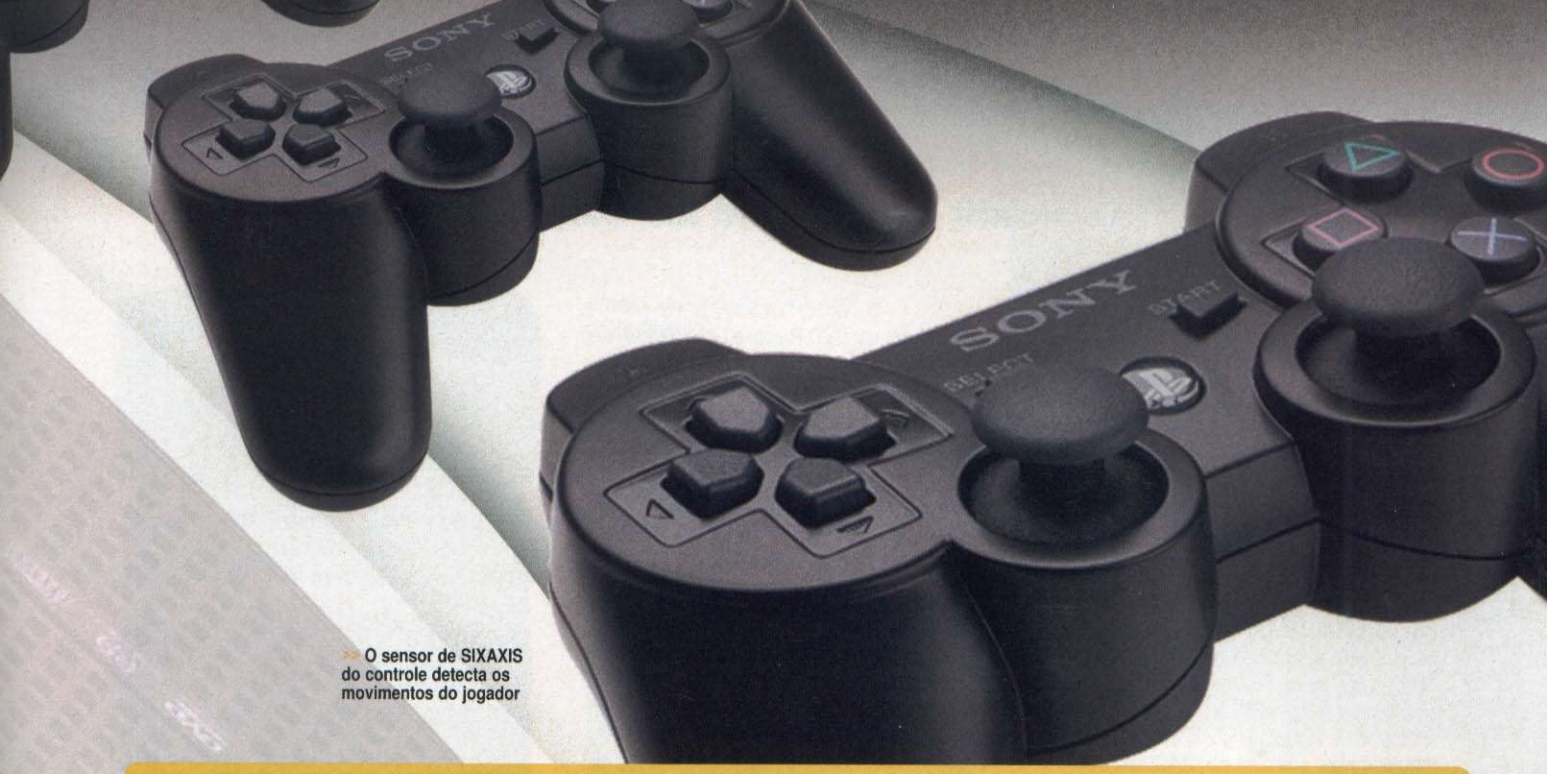
Entre na PlayStation Store com o cadastro do seu amigo e, na parte superior da tela, escolha a opção "Download List".

PASSO 3

No menu seguinte aparecerá uma lista com todo o conteúdo baixado pela pessoa que lhe emprestou o cadastro. Nessa mesma lista, procure o item que você deseja baixar e clique em cima dele. Espere até o término do download e, finalmente, instale o jogo normalmente. Se desejar, coloque o arquivo para baixar em segundo plano.



>> O PS3 oferece muitos produtos inéditos em sua rede, a PlayStation Network



O sensor de SIXAXIS do controle detecta os movimentos do jogador

Review dos últimos lançamentos da PlayStation Store americana

SUPER RUB-A-DUB

Os patinhos da Sony tornaram-se ícones do PlayStation durante as apresentações da E3. A empresa usou os simpáticos bichinhos para demonstrar o potencial do PS2 e do PS3. Agora, algum tempo depois, este ícone foi transformado em um jogo vendido na PlayStation Network. Nele, você não controla o pato e, sim, a plataforma flutuante cheia de água. Seu objetivo é levar a ave maior através dos labirintos para pegar os patinhos menores e conduzi-los até a saída no menor tempo possível. Diversos obstáculos cruzam o seu caminho ao longo das 60 fases: são tubarões, redemoinhos e plataformas sem bordas que devem ser vencidos usando a sensibilidade a movimentos do SIXAXIS. Você gira a plafaforma movimentando o controle para as laterais ou salta obstáculos dando uma leve chacoalhada. Os protagonistas e os inimigos possuem boa modelagem e a água tem um aspecto muito real. O jogo, no entanto, peca pela pouca variedade no visual, mas diverte por algumas horas.

FICHA TÉCNICA

> **Produtora:** Sony Computer Entertainment
> **Distribuidora:** Sony Computer Entertainment
> **Plataforma:** PlayStation Network
> **Jogadores:** 1 - 4
> **Gênero:** Puzzle
> **Nota:** 6,0

FLOW

Em uma rápida olhada, *flOw* parece ser um jogo sem pé nem cabeça. Na prática, ele é divertido, mas sua simplicidade pode decepcionar quem esperava mais do título.

No universo do game, você é um microorganismo que deve enfrentar as duras regras da cadeia alimentar em um ambiente aquático. Como uma ameba, você inicia na superfície e, quanto mais fundo você chega, seis inimigos se fortalecem.

O visual é um dos pontos altos do jogo, com partículas que se espalham pela tela. O som causa uma imersão sem precedentes, tornando a experiência muito mais agradável. Toda a movimentação é feita por meio do sensor do SIXAXIS, que consegue fazer um trabalho impressionante, mas que, assim como a simplicidade do jogo, também pode decepcionar os menos persistentes.

flOw é um daqueles jogos comparáveis a uma obra de arte, tamanho o seu abstratismo. Ele vale tanto pela experiência como também pelo preço convidativo, de apenas US$ 8 pela PlayStation Network.

FICHA TÉCNICA

> **Produtora:** That Game Company
> **Distribuidora:** Sony Computer Entertainment
> **Plataforma:** PlayStation Network
> **Jogadores:** 1 - 2
> **Gênero:** Ação
> **Nota:** 8,5

Q*BERT

Quem vê *Q*bert* hoje em dia não deve imaginar que se trata de um senhor veterano no mundo dos videogames. O jogo foi lançado em 1982, originalmente para fliperamas, e agora, 25 anos depois, ele está de volta, em uma versão em alta resolução para o PlayStation 3.

A premissa é extremamente simples: seu personagem é um saltador que deve pular em todos os blocos de uma pirâmide para mudar toda sua cor. A diversão continua a mesma depois de mais de duas décadas, mas o fato de ser um remake decepciona. A única novidade é o acréscimo de um péssimo ranking online que não permite filtrar a colocação dos seus amigos. É possível usar o sensor do SIXAXIS para

movimentar seu personagem, mas isso também ficou devendo, pois é complicado usar esse modo. O resto é pura maquiagem: uma leve melhorada no visual (bem leve mesmo) e uma uma dificuldade mais alta, que utiliza uma Inteligência Artifical mais apurada. Enfim, *Q*bert* é praticamente o mesmo há 20 anos e só justifica os quase US$ 5 você for muito nostálgico.

FICHA TÉCNICA

> **Produtora:** Gottlieb
> **Distribuidora:** Sony Computer Entertainment
> **Plataforma:** PlayStation Network
> **Jogadores:** 1 - 2
> **Gênero:** Ação
> **Nota:** 4,0

Transforme seu ps3 em um computador

O QUE VOCÊ PODERÁ RODAR NO LINUX DO PS3

As possibilidades de ter um PlayStation 3 rodando Linux são praticamente infinitas. É possível fazer quase tudo que você consegue faz em um computador: navegar na internet, ler e-mails, usar programas de apresentação de slides e editores de textos e de fotos. Tudo isso roda com excelente performance. Também é possível usar mensageiros instantâneos compatíveis como o MSN e o ICQ; ou seja, é possível falar com toda sua lista de amigos já existente sem a necessidade de grandes configurações. Para os mais nostálgicos, também é possível rodar emuladores de consoles antigos.
A escolha do uso vai ao gosto do freguês. Porém, é claro que para conseguir um resultado satisfatório e um confortável, você precisa ter um teclado e mouse com conexão USB. Basta encaixar ambos nas entradas compatíveis do seu PS3 e começar a utilizá-lo como um computador.

O QUE VOCÊ PRECISA SABER ANTES DE COMEÇAR

• RISCOS
São muito baixos. A instalação do Linux é oficialmente suportada pela Sony. Só poderá ocorrer algum problema caso o videogame seja desligado durante a instalação do gerenciador de boot, processo que dura poucos segundos.

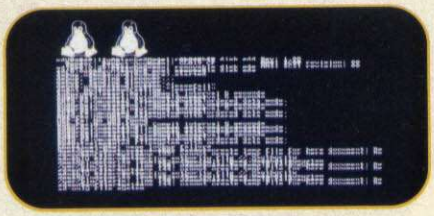
• BENEFÍCIOS
Além de continuar a funcionar perfeitamente como um videogame, com a instalação de um segundo sistema, você terá todos os benefícios oferecidos por um computador sem precisar destravar o seu console ou fazer qualquer outro investimento.

• PROBLEMAS
Se você não possui uma TV de alta definição, usar a interface gráfica do Linux não será uma tarefa das mais agradáveis. A imagem não ficará muito boa e as letras podem se tornar praticamente ilegíveis. Porém, se você acessar a interface gráfica do Linux, vai encontrar a opção que aciona o modo de baixa resolução do Yellow Dog. Essa é a melhor alternativa. Aprenda como fazer isso nos passos 13, 14 e 15.

EQUIPAMENTO NECESSÁRIO
- PlayStation 3
- Gravador de DVD (no micro)
- Teclado e mouse USB
- Pendrive
- Uma TV em alta definição (recomendável)
- DVD com o Yellow Dog gravado

GRAVE O DVD COM O YELLOW DOG

1. Para fazer um DVD-R com o Linux Yellow Dog 5, você primeiro precisa baixar o programa no endereço:
ftp://mirror.mcs.anl.gov/pub/yellowdog/iso/yellowdog-5.0-phoenix-20061208-PS3.iso

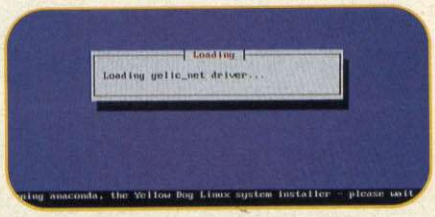


2. Abra a iso no seu programa de gravação (a nossa escolha foi o programa Nero). Clique na opção "Arquivo"; em seguida, clique em "Open" e escolha "Abrir Iso". Indique o local onde você deixou o arquivo.

3. Escolha a menor velocidade possível para gravar a sua mídia – seu PS3 agradece. Em seguida, clique em "Start" e aguarde. Recomendamos que deixe seu PC livre de outras tarefas nesse momento.

INSTALE O PINGÜIM NO SEU PS3

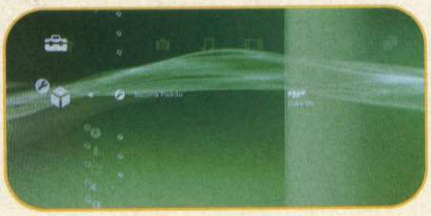
• PARTICIONAMENTO DO DISCO:
A primeira etapa da instalação é preparar o seu PS3 para receber o novo sistema. Para isso, metade do HD do PS3 precisa ser destinado ao Linux e a outra metade para os jogos. Lembre-se de fazer uma cópia de segurança dos seus saves.



1. Entre no menu do PS3 e acesse as opções "Definições do Sistema", "Utilitário de Formato" e "Formatar o Disco Rígido".

2. Escolha "Sim" duas vezes, selecione a opção "Personalizado" e depois "Atribuir 10 GB ao sistema PS3".

3. Seu PS3 será reiniciado após a formatação. Ao retornar, o console continuará exibindo tudo como era antes, sem nenhuma alteração.

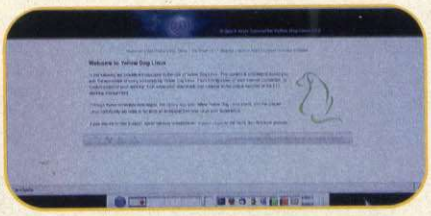


• PREPARE O PENDRIVE

4. Conecte um pendrive ao computador com pelo menos 10 MB livres. Dentro crie uma pasta com o nome PS3 e, dentro dela, uma subpasta chamada "others".

5. Baixe o "Bootloader Installer" do site www.playstation.com/ps3-openplatform/. Copie o arquivo "others.self" para a pasta "others" que você criou no pendrive.

6. Baixe o programa "Bootloader Kboot" do endereço www.terrasoftsolutions.com/support/installation/ps3/otheros.bld. Jogue o arquivo "otheros.bld" na pasta others.



• TRANSFIRA O BOOT PARA O PS3

7. Conecte o pendrive ao seu PS3 e conecte o cabo USB à entrada reservada ao controle do videogame. Acesse o menu "Definições" do PS3.

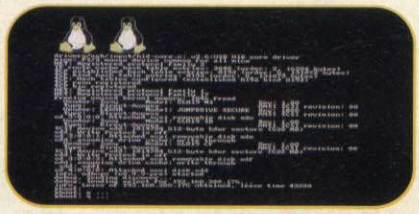
8. Clique em "Definições de Sistema", "Instalar outro OS" e clique em "OK". A pasta com os

arquivos que você copiou para o PS3 aparecerá.

9. Aperte START. Escolha "OK" e "Accept". Volte ao menu "Definições", "Definições de Sistema", "Sistema Padrão" e escolha "Outro OS". Em seguida, desligue o PS3.

• FINALIZAÇÃO: INSTALE O LINUX

10. Ligue o PS3 e espere o boot do Linux



carregar. No prompt, aperte duas vezes "Tab" no teclado até "linuxtext" aparecer na tela. Aperte "Enter".

11. Prossiga com a instalação do Linux. Na tela de particionamento, selecione a opção "Remove all partitions on selected drives and create default layout".

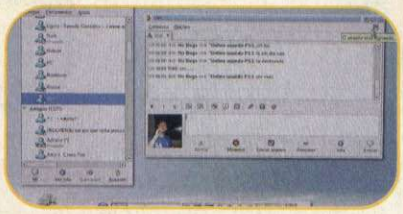
12. Espere a formatação e deixe o sistema instalar tudo sozinho. Ao terminar, retire o DVD do PS3 e clique em "Reiniciar". O Linux vai iniciar no modo gráfico.

• FORÇAR O LINUX A RODAR EM BAIXA RESOLUÇÃO

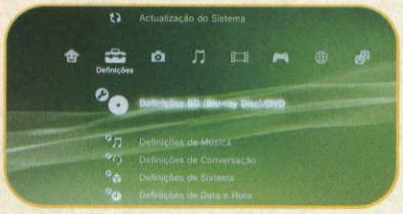
13. Depois de instalar o sistema, espere a inicialização do Linux no PS3. No prompt, aperte a tecla "Tab" do teclado até surgir a opção "ydl480i".

14. Pressione "Enter" para carregar o Yellow Dog em modo gráfico de baixa resolução. Depois disso, logue no sistema e execute o comando "Xautoconf".

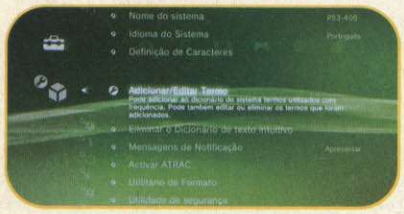
15. Para finalizar o trabalho e entrar em baixa resolução, digite "startx" para iniciar definitivamente o modo gráfico do sistema que permite rodar o Linux em qualquer TV.



TRAZER O SISTEMA PADRÃO DE VOLTA



01. Caso deseje voltar para o menu padrão do PlayStation, vá à tela do prompt e digite "boot-game-os" e pressione "Enter".



02. Seu sistema voltará a funcionar do mesmo modo que antes da modificação e o sistema Linux continuará instalado no seu HD.

03. Para retornar mais uma vez ao sistema Linux, repita o mesmo procedimento final do passo 8. Agora, você possui um PlayStation 3 com dois sistemas.

SIXAXIS NO COMPUTADOR

AGORA JÁ É POSSÍVEL UTILIZAR O SIXAXIS, controle que acompanha o PS3, diretamente no seu computador. O procedimento é rápido e simples, mas vale lembrar que ele funciona como um controle normal, ou seja, não funciona sem-fio – você precisa usar um cabo USB para conectá-lo no computador – e os sensores de movimento também não funcionam em jogos do PC. Para instalá-lo, siga os passoas abaixo:

01 – Baixe os programas necessários no endereço: www.europanet.com.br/download/play101/drivers. Ao terminar o download, descompacte os arquivos em alguma pasta e instale o programa libusb-win32-filter-bin-0.1.10.1.exe.

02 – Conecte o controle ao computador por meio de um cabo USB e, em seguida, abra o programa "ps3sixaxis_en.exe". Aperte o botão PS do controle e vá até "Painel de controle" e "Controladores de jogos" e faça o teste. Na maioria dos computadores, isso já é o suficiente para fazer o SIXAXIS funcionar. Caso contrário, siga os passos abaixo.

03 – Copie o programa "ps3sixaxis_en.exe" e cole na pasta "c:\windows\system32". Volte ao menu iniciar e escolha a opção "Executar". Digite na caixa as letras "CMD". No prompt que aparecerá, digite "ps3sixaxis_en". Aperte o botão PS novamente e volte ao painel de controle para fazer os testes. Pronto, seu SIXAXIS já está funcionando no computador.

>> por Leandro Wiek

Driver 76

Clássico muda de dono e chega ao PSP com novas cores, competições multiplayer empolgantes e palco situado na Nova York "Disco" dos anos 70

A REFLECTIONS AINDA NÃO se recuperou das lembranças ruins e prejuízos deixados pelo fraco *Driv3r* e sua briga perdida para a série *GTA*. A empresa passou sua maior licença para a francesa Ubisoft, que deixou a responsabilidade de dar uma nova chance para *Driver* nas mãos da Sumon Digital, empresa que lançou *OutRun 2* para Xbox há três anos. Esta parceria gerou *Driver '76*, a primeira investida da série para PSP.

Podemos dizer que é um bom recomeço, pois o título oferece missões bacanas para pisar fundo e acrescentou novidades importantes, como um modo multiplayer com minigames bacanas, corridas entre competidores online e quebra-quebra em arenas fechadas. Tudo fica muito prático e divertido graças à eficiente rede de comunicação sem-fio do PSP.

O posicionamento histórico da trama é interessante: década de 70, Nova York, geração Disco. É a sua chance de viajar à uma época de carrões clássicos e curtir trilhas sonoras licenciadas de artistas de peso, como Marvin Gaye, astro do Soul.

A volta pelo túnel do tempo tem outro motivo: *Driver '76* acontece dois anos antes dos eventos de *Driver: Parallel Lines*, lançado para PS2. O protagonista inédito é Ray, um sujeito apaixonado por carros e velocidade. Deixando de lado aquele papo de policial infiltrado, desta vez as confusões acontecem por culpa da namorada do herói, filha dos mafiosos locais que logo se interessam pelas habilidades de Ray no volante.

GAME RENOVADO

Graficamente, o jogo é bastante agradável, com entonações vibrantes na paleta de cores, artifício usado para combinar com o clima da época.

Os controles são de fácil acesso e só ficam complicados quando a missão exige que você faça pontaria, atire e pilote ao mesmo tempo. Mas não é nada que algumas horas de treino não resolvam.

Até as missões a pé, que costumam ser a perdição na série, estão mais fáceis de cumprir e não irritam o jogador.

A estrutura de jogo e o mapa são acessíveis e de fácil compreensão, porém a longevidade do Story Mode é infima e a aventura pode ser terminada em uma tarde de jogatina. São 50 missões, porém todas muito curtas, seguindo o estilo de desafio casual de games para portáteis.

A opção para estender sua diversão é a customização de carros, que permite que você gaste sua grana em peças para melhorar o desempenho dos seus carangos ou simplesmente para deixá-los mais atraentes. É possível também baixar pinturas especiais pela internet.

FICHA TÉCNICA

- **Produtora:** Sumo Digital
- **Distribuidora:** Ubisoft
- **Gênero:** Corrida / Ação
- **Jogadores:** 1
- **Plataforma:** PSP

NOTA: 7,0

O modo online é a maior atração

>> Ray, à direita, e Slink, à esquerda, estrelam o novo game da série

CAPÍTULO 1

PRÓLOGO

Após as explicações sobre os conceitos básicos, siga em frente e vire à esquerda para começar sua nova vida virtual.

Entre na quarta rua à direita e vire à esquerda no final para ser premiado com o Circuit Race, modalidade na qual você deve vencer uma corrida de três voltas contra três pilotos. Há três níveis de dificuldade.

MISSÃO 1 – COLLECT SLINK'S RIDE FROM LA GUARDIA

Siga em frente e entre no primeiro beco à direita. Durante o percurso, você encontrará um ícone em forma de estrela, há 125 destes espalhados pela cidade. Estes itens dão prêmios sortidos, que vão desde cards colecionáveis até novas pinturas para o seu carro. Não perca seu tempo procurando os itens durante as missões. Quando quiser iniciar a caçada, entre no Free Ride, selecione qualquer veículo e divirta-se.

Siga pelas vielas e encontre o carro de Slink. Aperte ▲ para sair do seu carro e entrar no carro de cor púrpura. Vá ao novo local indicado pelo mapa. Policiais estarão à sua espera no final da viela; vire à direita e evite colisões enquanto foge. Passe sob o viaduto e vá ao posto de gasolina do lado direito para completar a missão.

MISSÃO 2 – SOMETHING FISHY

A nova missão é bloquear o caminho de três caminhões e seu limite de tempo é de quatro minutos. Você ganha mais tempo a cada caminhão capturado, por isso, não bobeie e pise fundo.

Aperte SELECT para conferir a localização dos seus alvos. Ao avistá-los, choque-se contra eles até fazê-los parar. Saia do carro e roube o caminhão. Confira a distância até a garagem no mapa e formule uma rota. Repita a operação com os outros caminhões.

MISSÃO 3 – UP IN SMOKE

Nesta missão, você não pode escolher um carro da sua garagem. Pilote o furgão e seja rápido para chegar aos pontos amarelos no radar. Não bata em postes, carros ou pessoas para não elevar a barra de suspeita de seu passageiro.

Após cada parada, é acrescido cerca de um minuto ao seu tempo limite. Depois da quarta parada, o cronômetro deixa de existir. Siga em frente e vire na terceira rua à direita para encontrar Slink.

MISSÃO 4 – RAY GUN

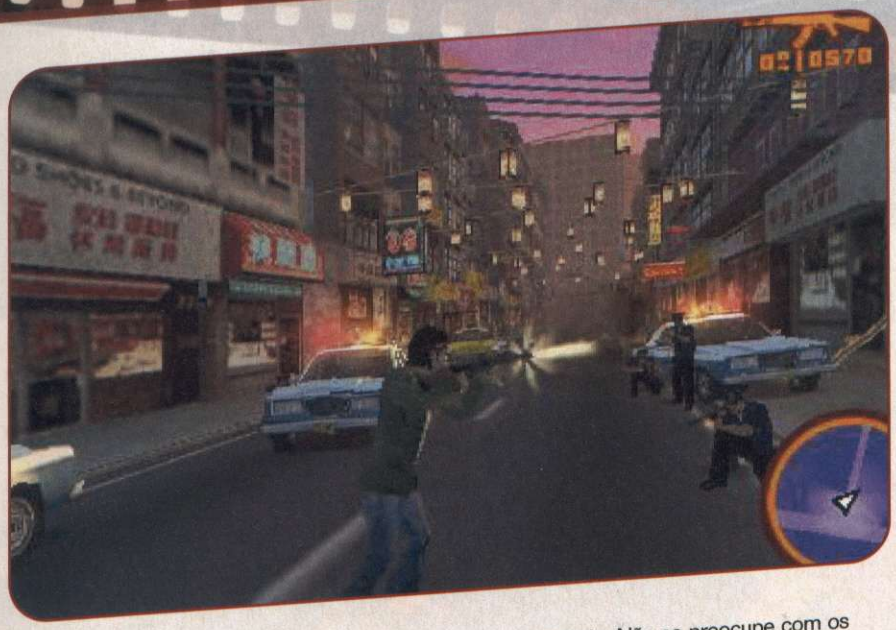
Esta missão é uma perseguição sem limite de tempo: Ao aproximar-se do alvo, mantenha pressionado o botão L1 para travar a mira contra o carro. A seta esquerda serve para mudar o alvo e o botão R1 fuzila com suas armas de fogo.

Não atire contra o furgão, apenas contra o carro que o escolta. Siga o furgão sem bloquear o seu caminho ou destrui-lo. Ao chegar ao esconderijo, saia do carro e acabe rapidamente com os bandidos.

Na etapa seguinte, dispare contra os veículos até que o condutor saia do carro, faça o mesmo e aponte a arma para ele. Volte ao local inicial após coletar o dinheiro.

MISSÃO 5 – BEST IN SHOW

Siga em frente e vire a primeira à direita duas vezes; vire à esquerda e siga em frente. Saia do carro próximo ao destino e siga a pé



para até chegar à loja.Tenha cuidado com o guarda que faz a segurança do quarteirão. Roube o carro vermelho e acelere pela rampa em frente para destruir o vidro. A policia será acionada. Siga pela esquerda, vire à direita e escolha esquerda e direita. Siga até o fim desta rua, entre à direita e vire na segunda à esquerda para chegar ao túnel e atravessar a cidade.

No final do túnel haverá uma barricada, mantenha-se pelo centro da estrada para passar sem danos. Vire na primeira rua à esquerda e depare-se com outra barragem antes de encontrar o final da missão.

MISSÃO 6 – BITCH, WHERE MY RIDE AT?

Chegue ao hotel em dois minutos e meio. Siga em frente e vire a segunda à direita; siga direto e vire na terceira rua à direita. Logo adiante está o carro que você precisa. Utilize o mesmo caminho para retornar após o roubo do veiculo e evite danificá-lo.

MISSÃO 7 – REDHOOK RAMPAGE

Está é uma corrida contra dois adversários que, por sua vez, estão perseguindo um quarto veiculo. Siga em frente até o final da rua e vire à direita para encontrar o carro-prêmio.

Siga pela segunda rua à esquerda e vá até o final. Vire à esquerda e entre na viela à direita; vire à esquerda no final. Prossiga até encontrar o carro, saia de seu veiculo e use o mesmo caminho de ida para retornar com o carro-prêmio. Não se preocupe com os disparos dos seus adversários, só proteja o seu veiculo.

MISSÃO 8 – THE SENATOR'S SWEET RIDE

Persiga o carro do senador a distância para não elevar suspeita, mas não o deixe disparar na frente. Após a cena, saia do carro e roube o veiculo do senador. Leve-o para a garagem. Para isso, faça o retorno pela rua, vire à direita e siga pela rua na diagonal para à esquerda. De volta ao túnel, vá até o final, siga pela segunda à direita e, em seguida, entre na segunda à esquerda. Prossiga pela primeira à direita e entre na via da esquerda.

MISSÃO 9 – TOWING THE LINE

Sua missão é controlar um guincho e ir até o local indicado pelo radar. Siga devagar de ré para guinchar o carro (aperte ↓ para visualizar sua posição). Retorne ao inicio e deixe o carro sobre a marca aperte ●, ●.

Para guinchar o próximo veiculo, siga em frente e vire no final, à esquerda. Siga pela direita e entre na primeira à esquerda. Entre na primeira via à direita e na primeira à esquerda. Guinche o carro e retorne.

O último carro está mais distante; siga em frente e entre à esquerda no final; entre à direita, esquerda, vire na segunda à direita e entre na primeira à esquerda. O veiculo está no canteiro de obras.

MISSÃO 10 – SCARE TATICS

Siga em alta velocidade pelos radares para chamar a atenção dos policiais. Vire a primeira à direita após o primeiro radar e siga em frente para passar por outros dois. Para completar a missão, dirija em alta velocidade sem bater até que a barra de medo do passageiro complete três vezes.

MISSÃO 11 – RUSSIAN RUN

Siga em frente, vire à direita e à esquerda. Continue até chegar ao seu destino. Siga para o aeroporto usando a viela logo à esquerda como atalho. Vire à direita e à esquerda no final. Antes da curva há uma viela, siga-a até o final. Vire à direita e depois à esquerda para encontrar o aeroporto.

MISSÃO 12 – GETAWAY

Você tem dois minutos para chegar ao banco. Siga à esquerda e entre à direita no final; siga para a esquerda, vire na terceira rua à esquerda e na primeira à direita. Saia do seu carro e entre no carro de fuga. Siga em frente e vire a primeira à esquerda e depois pegue a terceira à direita para atravessar a ponte. Vire ao final da ponte.

MISSÃO 13 – ON YOUR BIKE

É a primeira missão com motos. Rola uma corrida contra outros dois adversários. Preste atenção no radar e pise fundo.

MISSÃO 14 – HAVE A HEART

A primeira parte da missão consiste em parar a ambulância consulte o mapa para saber por onde seguir. Bata na ambulância até que ela pare novamente. Roube-a e vá ao encontro de Slink.

Novamente, recorra ao mapa para conferir a localização. Entre no Brooklyn, vá em frente e vire na primeira á direita para chegar à ponte. No final, siga pela primeira à esquerda e primeira à direita. Vá pela viela até o fim, entre à direita e vá até o ponto indicado, debaixo do viaduto.

MISSSÃO 15 – POWDER KEG

Proteja seu caminhão com o auxílio de uma metralhadora infinita. Procure atingir diretamente as pessoas, não os carros. Após algum tempo, você deverá destruir um caminhão e, por último, um trator.

MISSÃO 16 - OPTIONAL EXTRAS

Você tem três minutos e meio para concluir esta missão. Siga pelos caminhos indicados, entre na viela e siga para à direita para encontrar o carro.

Após seguir novas coordenadas, preste atenção aos pontos laranjas que representam os agentes latinos. Os agentes fora dos carros não podem vê-lo ou a missão vai pro brejo. Os agentes dentro dos carros elevarão a barra de suspeita em torno de 50%. Após fazer a troca dos carros, retorne para o local do início. O cronômetro marca três minutos e meio para tal finalização.

MISSÃO 17 - ASSASSIN

Você tem um minuto para chegar ao local marcado. Quando começar a segunda parte da missão, engate a ré e saia com tudo do local. Siga até o novo ponto marcado e pegue o Sr. Thompsom. Após levá-lo, repita o trajeto para buscar a Sra. Thompson.

Vire à esquerda e siga em frente. Tome cuidado com congestionamento, pois você só tem 20 segundos para chegar ao local. O próximo ponto encontra-se seguindo em frente e entrando na primeira à esquerda. Chegando ao novo local, volte pelo caminho anterior e pegue, novamente, a Sra. Thompson. Pegue finalmente o Sr. Thompson.

Na segunda parte da missão, comece a perseguição de carros e atire sem parar. O Sr. Thompson vai abrir fogo para lhe auxiliá-lo.

MISSÃO 18 - HEAT

O tempo para chegar ao destino é um minuto e meio. Quando a polícia aparecer, bata em qualquer uma das viaturas e fuja dos policiais até zerar a contagem de tempo. Despiste-os e acione o radar para consultar a localização do carro dos Thompsons.

Quando encontrar o novo carro, engate a ré e faça o retorno pela viela. Siga as indicações e vá até o local marcado, atrás de um cercado azul.

MISSÃO 19 - HUNTED

Escolte o carro verde e proteja-o de seus perseguidores. O caminho é

extenso e vários carros vão tentar destruí-lo. Para acabar com eles, selecione uma arma com bom poder de fogo, como a AK47.

MISSÃO 20 - DECOY

Siga Isaiah pelas ruas de Nova York. Ao chegar ao bar Copacabana, acabe com os latinos e preste atenção na energia de Isaiah, preocupe-se em protegê-lo. Pegue o carro preto em frente e volte a seguir Isaiah. Use suas armas para eliminar os latinos que emboscam seu protegido logo adiante. Outro ponto será marcado no radar. Você tem dois minutos para chegar lá.

MISSÃO 21 - ROMERO

Entre no carro e siga para a mansão. Dê marcha-ré até encontrar uma passagem à direita e siga por ela direto até ter acesso às ruas asfaltadas. Vire à esquerda, direita e na primeira à esquerda. Atire contra Romero e seus capangas. Após matá-los, recolha a bomba e coloque-a na porta da mansão.

Para sair da mansão, utilize a rampa do lado esquerdo e salte sobre o muro. A polícia o perseguirá durante o longo percurso até o fim da missão.

MISSÃO 22 - PIG TAILS

Para encontrar a gangue, siga pela estrada inicial sem desviar-se da rota e você vai encontrá-los após a curva. Aproxime-se dos carros e inicie a perseguição. Faça o retorno, siga pela direita e entre na viela.

Vá até a delegacia. Não seja rápido demais, pois seu objetivo é atraí-los para uma emboscada na garagem da polícia. Quando eles entrarem, saia rápido antes que as portas sejam fechadas e você fique preso também. Despiste os policiais e fuja.

MISSÃO 23 - PRICE CRASH

Para destruir o primeiro supermercado é necessário fazer uma longa viagem ao ponto indicado. Passe com o carro por cima da mercadoria para destruí-la. Após destruir o primeiro mercado, corra para a quadra acima para destruir o segundo. O último mercado está logo em frente. Entre no mercado e as portas começarão a se fechar; seja rápido e evite bater contra as paredes.

MISSÃO 24 - ARMS DEALER

Vá ao porto. Nas imediações, assim que sair do túnel, pegue impulso para saltar até o navio e roubar o caminhão. Proteja-o e atire contra os veículos. Desta vez há duas armas à disposição: a metralhadora e um lança-granadas. Use a metralhadora para abater o helicóptero e as granadas para explodir os automóveis inimigos.

MISSÃO 25 - YIP-EE KAYAY

Siga em frente e entre na segunda via à direita. Pegue o rebocador e volte ao local inicial para guinchar o carro de Slink. Persiga o carro branco e use o mapa para saber sua localização. Seja rápido, pois se ele conseguir chegar à missão é Game Over. Utilize armas com muita potência para destruí-lo. Siga para a mansão e acabe com os três guardas para finalizar *Driver '76*.

INICIAL GAMES

Sua Diversão Começa Aqui!

PLAYSTATION 3

A SUPER POTÊNCIA

- ★ *O mais desejado*
- ★ *Uma Oferta Tentadora*
- ★ *Fale com a gente*

GARANTIA TOTAL IG

Garantia e Procedência.

LANÇAMENTOS

PSP

Os melhores jogos para o melhor portátil.

PS2

PC CD-ROM SOFTWARE

Agora você encontra aqui os jogos de PC da Sega.

O campeão de popularidade continua com lançamentos e o melhor preço.

Compre com segurança no site

www.inicialgames.com.br

IG SITE 100% SEGURO

TELEVENDAS 19 3236-0056 OU 3267-2099

Loja 1 - Av. Campos Sales, 600 - Centro - Campinas - SP - Loja 22 - (19) 3236-0056

Loja 2 - Campinas Shopping - 940 - Jd. Do Lago - Campinas - SP - Lj 214 - (19) 3267-2099

12X no cheque ou carnê — 10X nos cartões — Descontos especiais a vista!

MEGASTAFF.com.br

GAROTA PLAYSTATION
JUNHO 2007

NOME: Gabriela Isgroi
IDADE: 22 anos
CIDADE NATAL: São Paulo – SP

VEJA MAIS FOTOS NO WWW.GAMEBLOG.COM.BR

Fotos: Nelson Alves Jr. – **Produção:** Aida Lima **Cabelo e Maquiagem:** Erick Santos

FLAGELOS DE MIDGAR

O ELENCO DE FINAL FANTASY VII *Dirge of Cerberus*, da esquerda para direita: Reeve Tuesti, Red XVII (abaixo), Tifa Lockhart, Cloud Strife, Vincent Valentine, Yuffie Kisaragi (sentada), Barret Walace e Cid Highwind. Personagens de enorme importância para a complexa mitologia criada para os diversos games da franquia *Final Fantasy VII*.

NDS GAMES

DESDE 1989

NA NDS GAMES VOCÊ ENCONTRA:

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

OS MELHORES VÍDEOS GAMES E PEÇAS DO MERCADO

TEMOS OS MELHORES PREÇOS

PLAY ONE

PLAY 2

PLAY III

X- BOX 360

VOLANTE

GAME BOY

PLAY TWO

DREAMCAST

X- BOX

GAME CUBE

CONTROLE REMOTO

MEMORY CARD

CONTROLE PS II

COOLER DE SLIM

BASE DE SLIM

CONTROLE USB

TELEVENDAS:

(11) 3227-2732

ACEITAMOS TODOS CARTÕES

MasterCard VISA AMERICAN EXPRESS VISA Electron REDE SHOP

BOLSA DE SLIM

RUA STA. IFIGÊNIA, Nº 184 - 5º AND. - SALA 52
CEP: 01207-000 - CENTRO - SÃO PAULO - SP
TELS.: (11) 3227-2732 / 3311-9751

E-MAIL: NDSGAMES@UOL.COM.BR
BLOG: NDSGAMES.BLOG.UOL.COM.BR
SITE: WWW.NDSGAMES.COM.BR

>> por Leandro Rodrigues

Spider-Man

O sucesso dos cinemas sofreu uma mutação e virou um game fuleiro, porém com bons desafios. Como sabemos que você não resiste a desafios generosos, revelamos todos os segredos e extras

SPIDER-MAN 3 SURPREENDE. Infelizmente não é uma surpresa boa como encontrar o último pote de iogurte (ou cerveja) escondido atrás das panelas na geladeira, mas uma surpresa de arrancar suspiros de indignação. Tudo que havia sido criado de legal e divertido nas últimas versões da série (*Spider-Man 2* e *Ultimate Spider-Man*, ambos para PS2) foi corrompido no novo game.

A única salvação de *Spider-Man 3* é a enorme quantidade de segredos para caçar em Manhattan. Há 100 fragmentos de meteoritos perdidos, 50 emblemas secretos, chefões pentelhos etc. É justamente para ajudar os detonadores de plantão e honrar o Homem-Aranha que decidimos ignorar tantos problemas e caprichar em um roteiro completo. Aqui você vai encontrar solução para tudo,menos para os bugs.

MUITA PRESSA E PREGUIÇA

A culpa de todos os problemas é da Vicarious Visions, a empresa que produziu *Spider-Man 3*. A mancada não foi só a pressa em terminar a produção do game a tempo de lançá-lo antes do filme, que resultou nos bugs que rolam o tempo todo e nas péssimas condições de controle. Rolou também uma preguiça danada, pois a produtora investiu com mais vontade na produção da versão para PS3 e relaxou na hora de adaptar para PlayStation 2.

É difícil achar algum aspecto que não regrediu em *Spider-Man 3*. A qualidade geral dos gráficos caiu muito e os prédios de Manhattan parecem maquetes malfeitas. A visão piora quando o herói escala os arranha-céus e olha para baixo: todas as estruturas perdem suas texturas e o que toma o lugar é uma visão do apocalipse, com direito a absurdas quedas de frames. Dá mais medo do que os vilões.

ARANHA TRAVADA

A jogabilidade, que sempre foi a cereja do bolo na série, também sofreu uma queda brusca na qualidade. Passear pela cidade já não é divertido, seja a pé ou via condução de teias. A movimentação ficou dura e travada, o que anula manobras intuitivas. Não é mais tão fácil mudar sua direção quando estiver balançando com as teias. Só para "ajudar", a Vicarious decidiu que o game precisava de um pouco mais de realismo e aboliu o uso exagerado de teias (nas versões anteriores, o herói grudava suas teias até nas nuvens, se fosse preciso). Isso significa que, sem prédios por perto, nada de sair balançando por aí. Se você estiver no Central park, é o melhor fazer cooper ou pedir um táxi.

>> O uniforme negro do Homem-Aranha confere maior velocidade e força

FICHA TÉCNICA

> **Produtora:** Vicarious Visions
> **Distribuidora:** Activision
> **Gênero:** Ação
> **Jogadores:** 1
> **Plataforma:** PS2

NOTA: 4,0

Péssima jogabilidade irrita o jogador, mas caçar meteoritos é bem legal (!)

3

>> Homem-Aranha parece deprimido. Talvez esteja lamentando por seu game

MODOS OPICIONAIS

Além das missões do modo principal de *Spider-Man 3*, há outras tarefas extras que você pode executar. Elas ajudam a aumentar o tempo de vida do jogo, mas têm como principal defeito ser muito repetitivas.

A grande vantagem destas missões bônus é acumular pontos de experiência necessários para liberar novas habilidades para o personagem, o que é muito importante para ajudar a alcançar os difíceis 100% de desempenho no game. Veja a seguir quais são as missões extras:

CRIME PATROL

A cidade de Nova York está tomada por quatro gangues diferentes: Apocalypse, Dragon Tails, H-Bombers e Waste Tribe. As áreas que cada uma delas controla são representadas no mapa por seus ícones simbólicos. Existem pessoas nestas áreas que você deve contatar e são elas que passam as informações sobre os crimes que estão acontecendo. Cabe a você dar um fim aos crimes e recuperar as áreas para a polícia local. As tarefas vão desde dar uma surra na gangue local e salvar vítimas de acidentes até desativar bombas. Ao eliminar todos os pontos do domínio de uma gangue, ela automaticamente deixa de existir.

CITY ALERT

A qualquer momento do jogo, um alerta pode aparecer na parte inferior da tela. Isso significa que alguém está correndo perigo. Aceite a missão para iniciar o salvamento. As vítimas não aumentam a sua porcentagem no desempenho, mas oferecem pontos.

CHALLENGES

Este é um desafio que veio de *Spider-Man 2*. Nestas provas, o Homem-Aranha deve provar toda sua habilidade com as teias e passar no menor tempo possível dentro dos aros que aparecem na tela. Existem dezenas de desafios espalhados pelo mapa – corridas extras são liberadas conforme a sua evolução no jogo. Treine muito antes de competir.

VILLAIN PHOTOS

Tirar fotos dos inimigos também rende alguns pontos à sua porcentagem. Ao todo, são 35 fotos especiais para conseguir. Vale fotografar todos os inimigos, desde membros de gangues até os chefões. Para fotografar as gangues, basta olhar para o capanga, apertar o direcional ↑ e esperar o visor ficar verde; quando isso acontecer, aperte R1. Os chefes são mais complicados, pois costumam atacar mais constantemente. Por isso, ensinamos qual é o melhor momento para fotografá-los durante o roteiro.

ROTEIRO – STORY

Estas missões são essenciais para terminar o jogo. O roteiro a seguir revela as melhores estratégias para vencer sem sufoco e, de quebra, ensina a melhor maneira para derrotar todos os chefes do jogo.
ATENÇÃO: as missões, muitas vezes, não possuem uma ordem correta para serem executas; portanto, veja o nome da tarefa que você está realizando e procure na nossa lista.

BREAKING NEWS

Algumas bombas foram espalhadas pela cidade. Vá até o telhado indicado, pegue a primeira com ▲. Um indicador aparece no canto inferior da tela. Aperte novamente ▲ quando o indicador passar sobre a área verde. Vasculhe as paredes deste mesmo prédio e desative outras sete bombas que estão presas. O procedimento desta vez é mais simples: basta apertar uma vez ▲.

Vá ao telhado do próximo prédio indicado, pegue o localizador e desça; acabe com os quatro inimigos.

COLB – BLOODED CANDIDS

Seu primeiro objetivo é se aproximar devagar do lagarto que está na barraca de cachorro-quente e tirar uma foto. Não se aproxime muito, caso contrário, ele vai fugir. Aperte ↑ para selecionar a câmera, mire no alvo e, quando o visor ficar verde, tire a foto. Você precisa de duas fotos perfeitas. Entre em ação quando os lagartos começarem a atacar os humanos e salve todos.

WAIT FOR MJ

Você tem um encontro marcado com Marye Jane no Central Park. Corra até o local, pegue-a e dê uma carona bem original até a casa dela. Não precisa ter pressa, pois não há limite de tempo ou inimigos.

A HARRY SITUATION

Assim que você deixar MJ em casa, o novo duende vai agarrar você. Movimente o analógico esquerdo para escapar dos carros e, quando estiver em uma área livre, aperte ▲ e os comandos que aparecem na tela. Elimine todos os inimigos que surgirem no local.

CRANK COLLAR

Siga o helicóptero de perto e salve Jameson, o editor-chefe do jornal. Continue a seguir o helicóptero e suba nos telhados para desativar as bombas. No último telhado, use os misseis lançados contra você para eliminar o inimigo que está sobrevoando o local.

REPTILIAN RAMPAGE

Corra atrás do lagarto e ele vai causar um rastro de destruição. No local do acidente, acerte o hidrante para apagar o fogo dos carros e salve as vitimas. Corra até o prédio indicado e salve os três homens que estão pendurados nas janelas. Por último, desça e ajude os policiais a se livrarem dos lagartos.

ESCAPE UNDER NEW YORK

Siga o lagarto gigante pelos túneis de esgoto e elimine os inimigos menores que aparecem no caminho. Desligue as válvulas para acabar com os vazamentos de gás.

HUNTER OR HUNTED?

Salve os civis que estão sob os efeitos do gás. Elimine todos os lagartos do local e fuja pelo buraco no final do túnel.

RUMBLE DOWN UNDER

Hora do confronto contra o Dr. Connors. O segredo é ser rápido e não usar combos longos. O ideal é desferir três ou quatro golpes e sair de perto para não ser vitima do contra-ataque. Repita o procedimento até derrubá-lo de vez. Em seguida, use as tampas do esgoto para escalar até a superfície.

FOTO: use a teia para ir para o lado oposto ao que Connors está; vire e fotografe o vilão rapidamente.

THE UNUSUAL SUSPECTS

Você precisa falar com alguns informantes nas áreas da gangue Dragon Tail. Elas estão demarcadas por interrogações no seu mapa. Vá até os informantes e acabe com todos os crimes que forem solicitados. Um dos informantes vai passar a localização do lider da gangue. Acabe com os lagartos do local indicado para faturar seus pontos.

A CORNERED ANIMAL

O confronto da vez é contra Kraven, o caçador. Acerte primeiro os membros da gangue e, em seguida, concentre seus combos em Kraven. Aperte L2 para passar por cima dele e acertar combos pelas costas.

FOTO: fotografá-lo é fácil. Jogue uma teia na cara do inimigo e corra para o lado oposto. Vire e fotografe rapidamente.

MR. WHAT BIG TEETH YOU HAVE

Apesar do tamanho, o lagarto gigante não oferece muitos problemas. Esconda-se atrás de um dos motores e espere o vilão trombar para tomar um choque. Repita o procedimento com outros motores.

Quando o lagarto se tornar mais cauteloso, circule em volta dele e aperte ▲ para subir no bicho. Mantenha o equilibrio com o analógico esquerdo e aperte os botões que aparecem na tela para fazê-lo trombar na terceira máquina.

Na última trombada, a energia elétrica

>> Todos os eventos são interativos e inspirados nos melhores momentos do filme

vai cair. Corra até os interruptores e ligue-os novamente. Suba de novo no lagarto e faça ele bater no quarto e último motor.

FOTO: Corra para trás de um dos geradores e aproveite o tempo em que o lagarto está perdido.

LIZARD LEFTOWERS

Encontre e elimine todos os lagartos que estão circulando pela cidade. Vá ao Connor's Lab e ao Daily Bugle.

WILD BAT CHASE

Persiga e suba na viatura da polícia. Assim que você ouvir a notícia de um ataque, corra para o novo ponto indicado e encontre-se com Vampire.

BY THE DAWN'S EARLY LIGHT

O vampiro vai tentar atacar você a distância, então espere ele tomar distância e aperte ▲ nos pontos amarelos indicados no centro da tela. Uma teia vai surgir no local para prender o inimigo. Aproveite para acertar o maior número de combos possíveis. Repita o procedimento três vezes e, para encerrar a luta, execute os comandos apresentados na tela.

FOTO: quando ele ficar preso na sua teia, fique de frente para ele e fotografe-o.

ENTER SHRIE

Acabe com as gangues na área do acidente e dispare suas teias nos buracos do caminhão para acabar com o vazamento. Salve o guarda que está cercado. Resgate as vítimas e leve-as até a ambulância.

Procure Morbius's Wife. Está no alto de um dos prédios. Ao chegar no local, fique ao lado de uma das quatro antenas parabólicas para destruir o campo de força. Aperte ▲ no círculo amarelo. Pressione alternadamente os botões L1 e R1. Repita o procedimento nos outros três pontos para destruir o local de uma vez por todas.

FOTO: assim que explodir uma das antenas parabólicas, rola um momento de distração, aproveite.

STUNT DOUBLE

Peter precisa de algumas fotos de Venon para o jornal. Instale as quatro câmeras nos locais indicados. Com elas no local, vista o uniforme preto (aperte ←). Vá ao local indicado e pegue o ajudante que vai auxiliá-lo a fotografar. Passe pelos três aros para fazer as fotos. No último aro, pule do alto de um prédio e caia no centro do círculo. Vá novamente ao Connor's Lab.

TRIBAL TAKEDOWN

Desta vez o suspeito está no meio da gangue Tribal. Vá até as interrogações marcadas no mapa e acabe com os crimes indicados pelos informantes. Em seguida, pegue todos os fragmentos de meteoritos que passam a ser indicados.

FAMILY REUNION

Leve Vampire até o outro lado da cidade, no local onde Weakened está. Ambos se juntam para lutar contra você. Fique na área da janela, onde o sol está refletindo. Assim que Vampire chegar a este local, ele vai ficar vulnerável. Aproveite e acerte um combo com no máximo cinco golpes.

Weakened vai fechar as janelas para acabar com a sua estratégia. Espere eles saírem do local, entre no círculo amarelo e abra as janelas novamente. Repita todo o procedimento até eliminar Vampire.

O próximo passo é acabar com a mulher. Ela vai mandar vários inimigos

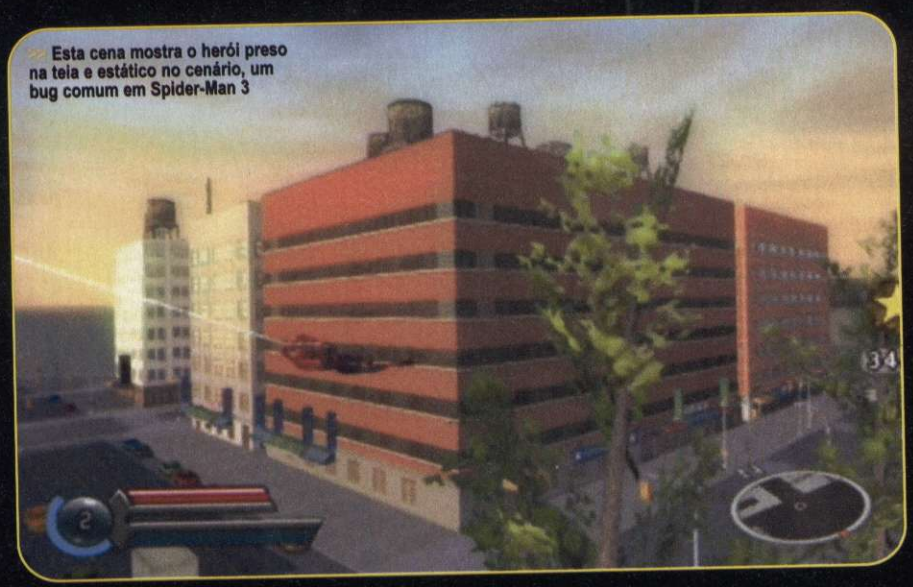
para cima de você. Os vilões surgem com a aparência dos seus amigos e você não pode acertá-los. Espere no alto de alguma parede. Assim que o contador na parte inferior esquerda zerar, volte a vestir o uniforme negro. Aproveite, acabe com os inimigos e ataque a mulher. Repita o procedimento três vezes para eliminá-la.

MY WAY OR THE SUBWAY

O confronto com Sandman rola nos trilhos do trem. Você não pode acertá-lo, então espere um trem se aproximar e, assim que o botão aparecer na tela, aperte-o para jogar o vilão contra o trem. Repita o procedimento nos dois níveis abaixo.

Ao passar pelas grades, vista o uniforme negro e acerte seqüências de golpes em Sandman. Quando ele se invocar e virar um tufão, use o interruptor indicado para desmanchá-lo.

FOTO: esconda-se atrás de um dos trens que passam. Assim o vagão sair do caminho e Sandman aparecer, seja rápido e fotografe-o.



Esta cena mostra o herói preso na teia e estático no cenário, um bug comum em Spider-Man 3

MY DINNER WITH MJ

Pegue MJ no local indicado, leve-a para casa e depois vá ao seu apartamento.

THE FINAL SHOWDOWN

Para terminar o jogo, você precisa enfrentar quatro etapas contra inimigos poderosos na seguinte seqüência:

SANDMAN

Espere até que o vilão ataque objetos em você para apertar o botão que aparece na tela e assim jogar os itens contra seu inimigo. Quando ele virar um tufão, suba rapidamente e use o interruptor para que ele volte ao normal.

VENON – PRIMEIRA BATALHA

No começo da luta, Venon está normal e você só precisa acertar alguns combos até que ele comece a sofrer uma mutação. Quando isso acontecer, não parta para o confronto direto: aperte L2 e passe por cima dele para atingí-lo pelas costas. O procedimento é demorado, mas dá resultados mais seguros.

Venon fica mais forte na etapa final

desta batalha. Mantenha distância até aparecer um botão na tela e aperte-o para que o Duende Verde venha ajudá-lo.

FOTO: logo no começo da luta, corra para o lado oposto e aproveite que Venon ainda está lento para tirar sua foto.

MEGA SANDMAN

Existem quatro círculos amarelos em torno do gigante. Aperte ▲ para jogar uma bomba dentro de um deles. Afaste-se dele e se posicione na frente de suas mãos. Assim que ele tentar acertar você, esquive e jogue bombas nos outros três pontos amarelos.

FOTO: corra para a lateral esquerda do cenário e fotografe antes que ele coloque a mão na terra.

VENON – SEGUNDA BATALHA

Repita a estratégia anterior. Na última mutação do inimigo, pegue a viga no canto do cenário e faça barulho. Repita isso três vezes para terminar *Spider-Man 3*.

MAPA DOS SEGREDOS

Na cidade virtual de *Spider-Man 3* , existem 150 itens secretos escondidos em diversos locais. Em alguns casos, esses itens podem estar escondidos atrás de algum objeto, preso na parede ou até na cobertura dos arranha-céus. Para facilitar sua busca, nós encontramos todos eles e os indicamos no mapa abaixo. Vale lembrar que se trata de uma localização aproximada, devido a diferença de escalas entre o mapa do jogo, que pode ser aumentado diversas vezes, e o mapa da revista.

Os indicadores com o simbolo do Homem-Aranha representam os emblemas. Os circulos com pedras desenhadas em seu centro indicam os esconderijos dos meteoritos, Nao perca mais tempo e comece a caçá-los.

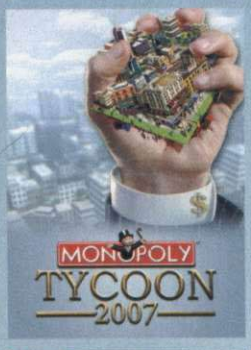
>> Investique também os prédios menores, pois eles podem esconder itens secretos nas suas bases

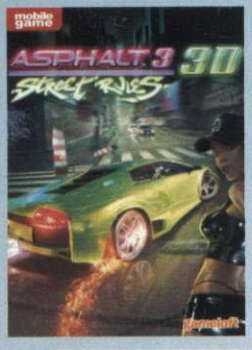
>> Os emblemas só aparecem após terminar o game pela primeira vez. Oriente-se pelo mapa para achá-los

>> Escale as paredes e contorne os prédios para fazer varreduras e aumentar suas chances de achar itens

>> Use suas teias para balançar por vários cenários rapidamente e acelerar sua busca por segredos

>> Observe com atenção as indicações para encontrar os segredos





- O maior número de jogos.
- Uma novidade a cada semana.
- Lançamentos exclusivos.
- Jogos clássicos de filmes, seriados, esportes e guerra.

Só a Claro tem a maior variedade de jogos para download.

Envie um torpedo com a palavra **IDEIAS** para o número **250** e tenha os melhores jogos no seu celular.

idéias

www.claroideias.com.br

Consulte a disponibilidade do serviço, tarifas e compatibilidade com o seu aparelho em www.claroideias.com.br ou ligue 1052. Serviço Claro Idéias Tarifado. Imagens ilustrativas.

Real Football 2007 © 2007 Gameloft. Todos os direitos reservados. Gameloft é uma marca registrada da Gameloft nos EUA e/ou outros países. © 2006 Gameloft. Todos os direitos reservados. Gameloft, o logo Gameloft e Asphalt Street Rules são marcas registradas da Gameloft nos EUA e/ou outros países. Todos os fabricantes, automóveis, motos, nomes, marcas e imagens características relacionadas a este jogo são marcas registradas e/ou materiais com direito autoral de seus respectivos proprietários. © 2007 Hasbro All Rights Reserved. Bandai America Inc. M-Dream Co. Ltd. TM & © 2004-2007 Bandai, WiZ. TAMAGOTCHI, TAMAGOTCHI CONNECTION and all related logos, names and distinctive likenesses thereof are the exclusive property of Bandai. Licensed from Bandai Co., Ltd., WiZ. All rights reserved.

>> por Amer Houchaimi

Makita

A menina Bolchevique é extremamente rápida e executa combos sensacionais. Sua pontaria é a mais precisa de todas. Sua resistência física é um pouco baixa e o seu Protocol Attack (uma pequena explosão) só tem real utilidade para se salvar quando os inimigos cercam a personagem.

The Red Star

Ficção científica e tiroteios alucinantes tumultuam realidade alternativa que imita a antiga USSR

SE *FINAL FIGHT* E *METAL SLUG* se casassem e tivessem um filho, este certamente seria *The Red Star*. Combinação perfeita de tiroteios frenéticos e combos destruidores, o game ficou pronto em 2004, produzido pela Acclaim, porém a empresa faliu e o projeto ficou no limbo. Felizmente, a Xs Games

Maya

Fisicamente, ela é a mais fraca entre os personagens, porém sua arma laser é poderosa e compensa essa deficiência. Seu Protocol Attack restaura boa parte da energia, trunfo que vai salvar sua vida várias vezes. É obrigatório terminar o game uma vez para habilitar Maya e repetir a aventura com suas habilidades.

Kyuzo

Sujeito enorme e incrivelmente forte. Seus golpes são avassaladores e seu Protocol Attack é um raio de energia que faria inveja ao Goku (herói do anime *Dragon Ball*). Sua maior desvantagem é a lentidão, problema que o torna um alvo fácil para as rajadas de disparos inimigos e vítima de emboscadas.

FICHA TÉCNICA

- **Distribuidora:** Xs Games
- **Produtora:** Acclaim
- **Gênero:** Ação
- **Plataforma:** PS2

NOTA: 8,0

Ação de primeira e desafio pauleira. A essência do "beat'em up" está viva

adquiriu os direitos de *The Red Star* e botou o título nas prateleiras.

The Red Star é um beat'em up, ou seja, gênero no qual o seu objetivo se resume a avançar sem medo contra hordas de inimigos até encontrar o chefão. Além dos punhos há armas de fogo para lidar com seus inimigos, vantagem que transforma o game em um beat'em up " à la *Metal Slug*".

A simplicidade do desafio é o fator que mais contribui para a diversão casual. Só não pense que é moleza, pois em alguns momentos o nível de dificuldade é difícil até demais e exige concentração total - além de uma teimosia quase espartana para vencer. É normal precisar jogar a mesma fase várias vezes para completá-la.

Para aumentar um pouco a dose de sofrimento do jogador, não há checkpoints durante as fases, o que significa que sempre que seu personagem morrer, mesmo que seja no finalzinho da missão, você é obrigado a jogar de novo.

Para facilitar, divida a responsabilidade com um amigo e desça a porrada em dupla no modo multiplayer cooperativo. É diversão em dobro – com o perdão do trocadilho.

PROTOCOL ATTACK

Embaixo do medidor de energia há uma barra azul que enche conforme seu personagem espanca os adversários. Assim que a barra ficar cheia, aperte ▲ para usar o Protocol Attack, um poder especial.

Cada personagem tem seu próprio Protocol e cabe a você decidir quando e como usá-lo. O PA de Kyuzo é extremamente eficiente contra chefes, enquanto o ataque de Makita é bom para evitar cercos e o de Protocol Attack de Maya recupera energia.

UPGRADES

Sempre que terminar um capítulo, você seu personagem será premiado com uma pontuação. Estes pontos podem ser investidos em Upgrades para os guerreiros. Há novas armas e Protocol Attacks extras.

Customize seu personagem como achar mais adequado, mas é recomendável priorizar a compra de bônus que retardem o superaquecimento da sua arma e outros que aumentam sua resistência.

Sua pontuação aumenta proporcionalmente conforme sua eficiência, que, no caso, se resume a não tomar danos. Quanto menos você apanhar, mais vai ganhar. Então banque o Chuck Norris e não apanhe NUNCA.

Detonado

#1. OUR FINAL DEFENSE

Aproveite o inicio tranqüilo para pegar as manhas do controle. Acostume-se a encurralar os inimigos perto dos abismos para derrubá-los com os seus combos.

• Chefe I - Kiselev Agressor

O inimigo se esconde por trás de sua "barreira dimensional" e mostra apenas uma parte sua de cada vez. Vamos a elas:

Haste esquerda: fique longe e passe entre os vãos de seus tiros.

Haste direita: desvie e atire nas esferas que ele lança contra você.

Turbinas: uma delas não acende, preste atenção em qual é e fique na sua frente.

Frente: fique ao lado do núcleo, trave a mira e atire sem parar.

• Chefe II - Kiselev Agressor 2.0

Não destrua os canhões laterais, pois eles se regeneram. Foque seu ataque contra o núcleo. Fique entre os grossos lasers que são disparados pelos canhões e não pare de atacar o núcleo. Assim que o laser apagar, saia rapidamente da frente do núcleo.

• Chefe III - 15-7 Heavy Guardsman

Só ataques fisicos funcionam contra esse inimigo. Aproxime-se em movimentos circulares, no sentido anti-horário (na direção do braço esquerdo do inimigo) e seja rápido para aplicar um combo. Quando ele cair, fique longe para fugir da explosão. Repita até vencer.

2. AIR SUPERIORITY

Esta fase se resume a uma batalha contra Kiselev. Não há outros inimigos.

• Chefe - Kiselev Agressor 3.0

Quando ele se aproximar, fique perto entre os feixes de disparos e mande bala. Assim que o inimigo se distanciar, olhe as marcas no chão e fique longe delas para não ser atingido pelas bombas. Repita o processo inicial e evite os buracos criados pelas bombas.

3. REFLECTIONS OF REVOLUTION

Fique de olho no reflexo das naves no gelo para saber onde vão cair as bombas lançadas pelas naves. Tente atrair seus inimigos aos locais das explosões para facilitar o serviço.

• Chefe I - Blue Steel

Trave a mira no canhão principal e ande ao redor do tanque para destruir os canhões menores. Com isso, você conseguirá criar brechas para atacar o canhão principal. Não tente usar ataques fisicos contra os canhões menores ou seu personagem sofrerá dano.

• Chefe II - KontraWall

Destrua os canhões laterais primeiro e concentre seu ataque contra o alvo principal. Quando restar somente ele, mantenha-se a meia distância e desvie dos disparos.

• Chefe III - Magnum

Repita a mesma estratégia usada contra o chefão Blue Steel. É sopa no mel!

4. METROPOLITAN GLORY

Nesta fase surgem inimigos armados com morteiros. Preste atenção no lugar onde as bombas irão cair e despache-os rápido. Acerte as esferas blindadas flutuantes com ataques fisicos e atire assim que elas se afastarem e abrirem a blindagem.

• Chefe I - Katinka X4

O chefe possui quatro divisões: duas atiram e podem ser danificadas com disparos; e duas disparam lâminas e só podem ser danificadas com ataques fisicos. Quando as divisões que atiram estiverem abertas, mantenha-se longe e atire enquanto desvia dos disparos inimigos. Quando a divisão das lâminas se abrir, aproxime-se e golpeie as lâminas disparadas, pois é mais fácil do que tentar desviar delas. Apenas não se aproxime demais da divisão que as atira.

Chefe II - Katinka X16

Parece um inimigo muito dificil, mas basta prestar atenção na seqüência dos tiros e usar a pilastra como escudo para não sofrer tanto. Quanto mais canhões forem destruidos, mais intensos serão os disparos dos canhões restantes. Entretanto, estes mesmos disparos se tornarão mais uniformes e mais fáceis de desviar, contanto que você não se distraia. Mantenha sempre a mira travada em um alvo, atire sem parar e não tire os olhos do seu personagem na tela.

5.BRIDGE TO OUR PAST

Os novos inimigos não são perigosos, mas tome cuidado com o robozão que surge antes do chefão. Fique distante e mande bala sem piedade para vencê-lo.

• Chefe I - Psychocannons

Há dois na fase, mas não dão trabalho.

Apenas trave a mira em um dos canhões e preste atenção na trajetória dos lasers antes de serem disparados para se posicionar entre eles. Não pare de atirar até destruí-los.

• Chefe II - Hyperdome 1570

O esquema é parecido com o aplicado contra Magnum e Blue Steel: há um núcleo que, para atingi-lo, é preciso abrir caminho destruindo canhões menores. A diferença é que os canhões menores se regeneram, portanto atire e destrua apenas dois ou três para ter uma brecha grande o bastante para disparar contra o núcleo. Novamente, fique longe do chefe para conseguir desviar mais fácil dos seus disparos. Atire sem parar para destruir os misseis que ele começa a disparar em determinado ponto da batalha.

• Chefe III - Sentry

Este chefe tem quatro partes e cada uma tem seu próprio nome e medidor de energia:

Sentry Rear: atira muito e oferece várias brechas entre os seus disparos. Fique longe, com a mira travada e mande bala sem parar.

Sentry Right: repita a estratégia usada contra Sentry Rear.

Sentry Front: igual a Sentry Rear, mas atira bem mais. Fique o mais longe possivel e atire através das brechas.

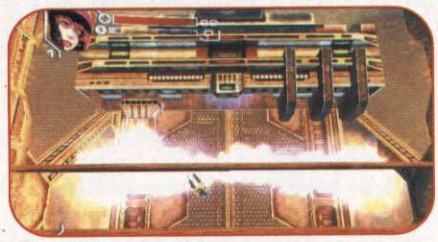
Sentry Left: esta parte usa robozinhos chatos para atacá-lo. Novamente, mantenha distância e atire sem parar; destrua os robôs que atacam pela frente.

6. STATION TO STATION

Prepare-se para encarar um inimigo vermelho muito poderoso. A chave para vencê-lo é focar seus ataques contra ele assim que surgir na tela.

• Chefe I - Zlobina Air Carriage

Destrua os canhões menores e acabe com os inimigos chatos que estiverem na tela. O canhão grande tem raio de ação limitado e o seu ponto cego é a sua lateral, a meia distância. Neste ponto, você não será atingido pelos disparos inimigos e pode contra-atacar à vontade. Não perca tempo atacando os lança-morteiros que estão nas laterais do veículo, pois eles voltam o tempo todo.



• Chefe II - Zlobina Engine

Destrua um dos canhões menores e

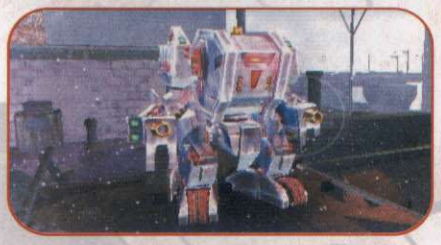
fique em frente ao local que ele ocupava de preferência na lateral do canhão principal. Quando o canhão menor se regenerar, destrua-o novamente e continue a atacar o alvo principal até destruí-lo.

7. INDUSTRY WILL SET US FREE

Cuidado com os geradores de laser que estão na ponte. Atire neles caso os feixes se aproximem demais de você e use os inimigos como escudos. Destrua as armas com ataques normais. Contra as esferas verdes, mantenha-se andando em circulos pela tela e mande bala nelas. Faça isso com todas as esferas, independentemente do tamanho.

• Chefe I - Psycho Crusher AC8

Seu ponto fraco é o centro e os canhões menores são indestrutiveis, portanto, não perca tempo com eles. Fique próximo do núcleo, tanto faz se ficar do lado esquerdo ou direito, para ter mais facilidade para esquivar dos tiros. Não tire dedo do gatilho por nada.

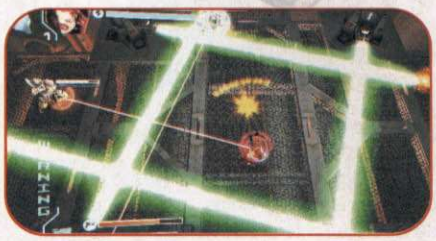


• Chefe II - Kontrawalls

São três desafios seguidos, mas não são nada dificeis. Concentre-se em atirar no núcleo de cada uma das paredes e esqueça todas as demais ameaças na tela exceto quando os feixes de laser se aproximarem, nesta situação, você deve atirar nos geradores para que os raios se afastem.

8. MEANS OF DESTRUCTION

Este capitulo funciona como um jogo de nave com estilo similar ao do clássico *Gradius*. Apenas mantenha o dedo no botão para atirar sem parar e preste atenção aos inimigos que entram na tela. Destrua todos os canhões do tanque para que o chefão da fase finalmente apareça.



• Chefe - Hydra SuperKrawl

Quando o inimigo atirar, fique longe e atire sem dó para aproveitar o espaço entre os disparos. No momento em que o chefe jogar bombas, voe um pouco mais baixo para poder desviar com facilidade e continue atirando. Aproxime-se e atire nos esporos para carregar a barra de Protocol Attack. Use seu poder especial assim que a barra ficar cheia.

9. TRANSFER OF POWER

Há grandes geradores nas pontes e eles lançam raios laser contra você. Alguns raios têm o núcleo vermelho e outros apresentam núcleo azul. Anule os vermelhos com golpes e os azuis com disparos. Abra caminho por essas linhas de defesa até chegar ao gerador.

Acabe com os dois últimos geradores. Eles mandarão paredes de aço contra seu personagem, mas sempre há uma grande brecha neles por onde passar, desde que você preste atenção.

Contra o gigante no fim da fase, ande em circulos pela tela e não pare de atirar. Não ataque-o de perto ou vai levar uma sova. Quando ele se aproximar, pare de atirar e corra pra longe.

• Chefe I - Kanishka R50000

Fique longe e dê uma saraivada de tiros. Ele vai contra-atacar sempre que for atingido; por isso, ataque só um pouco e desvie de seu revide antes de iniciar um novo ataque.

• Chefe II - Kanishka R500000

Este chefão usa as mesmas estratégias do modelo anterior, porém a batalha rola em um campo minado. O chão irá acender por onde você parar, não fique parado nos pontos iluminados para não explodir. Mantenha-se em movimentos circulares para conseguir atacar sem receber dano.

10. THE ENEMY OF MY ENEMY

Os inimigos são mais ágeis e agressivos nesta fase. Tome cuidado redobrado com os guerreiros que usam cimitarras e fique muito atento para perceber o momento em que eles acendem suas espadas, pois esse é o sinal de que eles vão avançar violentamente.

No fim da fase haverá dois gigantes similares ao da fase anterior. Felizmente eles não atacam todos ao mesmo tempo.

• Chefe I - Nafs Al Ammara

Trave a mira nos canhões e acabe com um de cada vez. Basta ficar em movimento para não ser atingido. Com técnica e atenção dá para vencer a luta sem levar nenhum dano.

• Chefe II - Paxtun X1

Este inimigo é um chato que não para de se teletransportar pela tela. Seja mais rápido e, assim que ele se materializar, ataque com tiros ou golpes especiais. Há pouco espaço entre os disparos do chefão e, quanto mais longe você ficar dele, mais fácil será desviar. Ataque com golpes especiais nos momentos mais oportunos e ele mal conseguirá atirar.

11. EMPIRE OF DUST

Prepare-se para encrenca pesada, pois os inimigos ficam absurdamente agressivos nesta fase. Tome cuidado extra com os guerreiros vermelhos que usam lanças enormes, pois eles podem unir forças com os guerreiros de cimitarra para aniquilar seu personagem em segundos.

• Chefe I - Pashtun X2

Os disparos deste inimigo são dificeis

>> Direto da HQ "The Red Star" para os videogames

de desviar. A melhor maneira é não ter medo e usar seus ataques especiais sempre que o inimigo se materializar isso gera grandes chances de que ele não consiga atirar. Ficar longe dele é uma opção, porém isso dificulta encontrar brechas entre os disparos.

• Chefe II - Susk Marauder

Preste atenção nas marcas do chão, pois elas indicam onde as bombas vão cair. Fique nas laterais, a meia distância da cabeça do vilão, para não ser atingido pela nuvem venenosa. Quando ele voar para fora da tela, fique de olho onde sua cabeça irá aparecer e afaste-se para fugir da investida rasante.

12. TEMPLE SIEGE

Há caixotes que podem ser destruídos nesta fase. Os caixotes laranjas podem ser destruídos com tiros e os cinzas explodem quando ao mínimo toque. Há também caixas ocas que podem ser destruídas com tiros ou golpes, mas elas disparam ao explodir. É mais seguro abrir passagem destruindo os caixotes laranjas, a distância.

Na área das esteiras com caixotes, avance com calma e destrua os caixotes laranjas para avançar só ataque as caixas ocas quando não houver nenhuma laranja perto e mesmo assim tomando muito cuidado com eles.

• Chefe I - Kypernodome V.31416

Este inimigo usa uma estratégia similar à criada pelo modelo Hyperdome 1570, com a diferença de que V.31416 atira muito mais e alguns dos canhões menores são imunes a tiros. Descubra quais são os canhões que podem ser destruídos e acabe com dois deles, então concentre seu poder de fogo no núcleo. Fique distante para desviar dos tiros.

13. IMMORTAL COIL

Esta fase é apenas a batalha contra o chefão, mas ele dá bastante trabalho.

Chefe - Kar Dathra's Guard

Quando o inimigo usar seus tentáculos para atacar, saia do campo de ação e corte os membros da criatura. Em seguida, o vilão vai abrir a boca para disparar um novo ataque e assim vai revelar seu ponto fraco. Fique longe e atire sem parar.

O último recurso do vilão é posicionar olhos flutuantes na tela para disparar contra você. Destrua estas armas com tiros e golpes especiais assim que eles surgirem faça isso rápido, antes que os tentáculos voltem, ou você será emboscado.

O chefão vai repetir a mesma ordem de ataque e aumenta sempre a intensidade e a velocidade, por isso, aumente sua atenção e poder de ataque conforme a luta esquentar.

Esta batalha acontece em uma esteira que arrasta seu personagem na direção de engrenagens. Você pode tentar não encostar nelas para não perder energia, mas a prioridade é concentrar sua atenção no inimigo.

14. INVASIVE MANEUVERS

De volta à Rússia, a situação fica um pouco mais calma, mas não é motivo para baixar a guarda. Aproveite para melhorar o seu desempenho e ganhar mais pontos para fortalecer seu personagem para o futuro.

No fim da fase há um oficial que se torna invulnerável enquanto seu escudo de energia estiver ligado. A única brecha que ele cria acontece durante os ataques, por isso, aproveite para acertá-lo com Protocol Attack ou golpes especiais nestes momentos.

• Chefe I - Pietrov Cascade Cannons

O inimigo é composto por dois canhões que não economizam munição contra você, por isso, fique perto deles para escapar dos ataques e foque seus disparos no primeiro canhão. Após destruí-lo, fique entre as linhas de ataque do segundo e acabe com ele.

Se você estiver com preguiça de encarar o desafio real, aqui vai uma dica: há inimigos extras que surgem para ajudar Pietrov, mas eles não aparecem sempre, por isso você pode optar por resetar o game e voltar à batalha para enfrentar o chefão sozinho.

• Chefe II - Overstriker

Seus reflexos serão muito importantes para vencer este confronto. Fique o mais longe que puder e preste MUITA atenção aos raros espaços entre os disparos inimigos. Desvie e mantenha-se em movimento.
É muito importante que você não destrua os dois canhões paralelos os dois canhões que estão colados ou não haverá quase nenhum espaço entre os disparos dos canhões restantes.

• Chefe III - Pietrov Rotorkannon F2, F3 & F4

São três inimigos seguidos que atacam de maneiras semelhantes, mas com padrões de tiros diferentes. O maior perigo durante esta batalha são os inimigos genéricos que aparecem para socorrer o chefão. Antes de enfrentar o chefe, siga pelo caminho da direita para, futuramente, ter mais facilidade para desviar dos ataques dos inimigos menores. Veja como lidar com os chefões:

Contra o primeiro, fique longe para aproveitar os espaços entre seus disparos.

>> Robôs ou soldados comunistas, destrua todos

Ao enfrentar o segundo, seja ágil para ficar nas fendas das rajadas laterais.

A terceira, e última parte ataca com muitos disparos em ordem errática. Apesar da aparência caótica, existe muitas brechas entre as rajadas e você deve aproveitá-las.

15. LAUNCHING BAY

Tenha cuidado com os dois novos inimigos: Os grandões verdes causam um grande dano se conseguirem travar a mira em você e os vermelhos lançam mísseis teleguiados. A maneira mais segura de vencê-los é atacar a distância para forçá-los a rolar para os lados o que os obriga a ficar na defesa.

Chegando ao gerador laser suspenso, não se preocupe em atacá-lo, pois não dá para alcançá-lo. Destrua todos os inimigos que surgirem e o canhão irá explodir sozinho.

• Chefe I - Leafenayg

Quatro canhões disparam quatro feixes laser que se fecham sobre o seu personagem. Os raios se afastam quando um dos canhões for destruído. O que realmente atrapalha são os inimigos, portanto, faça o seguinte: foque seu ataque em um dos canhões e fique de olho nos inimigos que travam a mira em você; assim que eles dispararem, pare de atirar e levante seu escudo (botão ✖). Quando eles encerrarem o ataque, volte a atacar o mesmo canhão até destruir. Repita o processo com os outros canhões.

• Chefe II - Volkov Liftcannon AC-13

Destrua a enxurrada de inimigos antes de chegar ao chefão, mas faça o serviço com calma para não chegar ao desafio central sem energia. Aproveite para encher sua barra de Protocol Attack.

O chefe é composto por quatro canhões: um no meio, dois laterais, e um na frente. Os laterais e o frontal são indestrutíveis, por isso ataque apenas o canhão do meio. O canhão frontal se desloca para os lados, então fique nas laterais da tela, do lado oposto ao dele.

Se o canhão central estiver à direita, fique à esquerda ou vice-versa. Quando ele mudar de lado, pare de atirar e concentre-se em ir para a outra extremidade enquanto desvia dos tiros.

16. DELIVERANCE

Fique atento com as esteiras suspensas que carregam âncoras ou mísseis, pois elas podem causar um enorme dano quando seu personagem passar sob elas.

• Chefe I - Aryol Tank V 4.1

Use a mesma estratégia adotada contra Magnum e Blue Steel, só destrua mais do que dois canhões para diminuir a freqüência dos disparos. Destrua primeiro um dos grandes canhões laterais e ataque os canhões frontais em seguida. Isso vai diminuir a intensidade dos disparos e cria uma espaço para você atingir o canhão central.

• Chefe II - Aryol Tank V59

Repita toda estratégia usada contra o chefão anterior.

• Chefe III - Chernyshev R1

Mantenha-se andando em círculos pela tela para acompanhar a movimentação dos disparos azuis. Quando parar de atirar, o chefe passa a usar uma arma que dispara rajadas vermelhas, que se espalha mais pela tela. Assim que ele fizer uma pausa, fique em uma das laterais para escapar mais fácil.

• Chefe IV - Chernyshev R2

Fique o mais distante que conseguir e sempre em movimento. A velha fórmula de aproveitar os espaços entre seus tiros ainda funciona e, apesar da quantidade enorme de disparos, é fácil evitá-los.

17. THE QUAGMIRE ENGINES

A novidade desta fase são grandalhões que evocam raios de energia do céu e criam buracos negros no chão. Basta atacá-los rápido para que eles não tenham tempo de usa os seus poderes. Dobre sua atenção quando estes inimigos estiverem protegidos atrás de outros vilões.

• Chefe - Ikarius

Para vencer este vilão, é necessário realizar várias etapas:

A. destrua as barreiras que protegem o núcleo. Quando ele girar, acompanhe seu movimento e, ao mesmo tempo, desvie e bloqueie seus disparos até que ele diminua a velocidade. Quando o núcleo se tornar vulnerável, preste atenção na seqüência dos lasers que ele dispara para saber quando

desviar e fique atento nas esferas laranjas que ele atira. Entre os intervalos destes ataques, posicione-se e atire.

B. a segunda etapa é a mais fácil. Aproveite que o chefe está mais lento e tire bastante energia do seu núcleo. Espere até que a parte vulnerável fique na sua frente e atire desvie dos tiros que ele mandar.

C. opte entre seguir o vilão e atirar ou simplesmente ficar parado desviando de seus ataques enquanto atira.

18. DAMAGE CONTROL

A última fase está repleta de inimigos comuns. Se você chegou até aqui, saberá muito bem como enfrentá-lo.

• Chefe I - Mk IV2

Há duas armas gigantes em lados opostos da tela que disparam uma obscenidade de tiros. Se você ficar perto de um dos canhões, um pouco acima ou abaixo, vai encontrar um ponto onde será muito mais fácil desviar dos tiros. Quando destruir o primeiro canhão, o segundo será fácil.

• Chefe II - El Supremo

Este chefe é uma espécie de parede e não é difícil, exceto pelos seis componentes auxiliares que brotam do chão. Destrua estes componentes antes de confrontar o inimigo ou você será fuzilado em segundos.

19. FINAL JUDGEMENT

Prepare-se para o confronto final, uma seqüência de ataques que vai deixá-lo de cabelos em pé e com calos nos dedos.

• Chefe Final - Troika

O chefão usa várias ondas de ataques diferentes. Confira a seguir a melhor maneira de enfrentar cada uma delas:

A. fique no meio da tela e desça devagar até a parte mais baixa; volte e repita. É mais fácil escapar dos ataques desse modo.

B. vá para o topo da tela e desvie para a esquerda entre as rajadas mais próximas de disparos. Concentre-se e passe pelas brechas entre as rajadas.

C. aqui há um macete bacana: fique no canto inferior direito da tela e os ataques da mão mais distante não irão atingi-lo. Só os ataques lançados pela mão mais próxima vão alcançá-lo, mas é mais fácil desviar destes.

Na última seqüência de ataques, o vilão dispara lasers junto com uma saraivada impiedosa de balas acompanhadas de espíritos. Atire primeiro nos espíritos para que não lhe façam mal. Não é difícil escapar dos disparos. É muito fácil se desesperar quando a energia fica muito baixa, mas mantenha a calma e mantenha a estratégia para finalizar o game. Sua recompensa é Maya, a loira secreta.

>> por Gustavo Petró

Res

>> As criaturas que o esperam no game são exatamente assim, em cada detalhe de sua feiúra em alta resolução

istance Fall of Men

A SEGUNDA GUERRA MUNDIAL nunca aconteceu, segundo o universo criado para *Resistance*. Em vez desta crise global, houve uma tragédia ainda pior: em 1951, a Inglaterra é invadida por uma raça alienígena que contamina e extermina a resistência humana. O protagonista do game é o sargento Nathan Hale, do exército norte-americano, um dos poucos sobreviventes. Por algum motivo, Nathan desenvolveu imunidade ao vírus e ganhou até habilidades especiais. Sua obrigação, na pele do sargento, é impedir oa alienígenas e salvar a Terra.

FICHA TÉCNICA

> **Distribuidora:** Inomniac
> **Produtora:** SCE
> **Gênero:** Tiro em primeira pessoa
> **Plataforma:** PS3

NOTA: 7,0

Inteligência Artificial alta e boas armas são as atrações deste ótimo shooter

Criamos o melhor roteiro para que você possa lutar pela sobrevivência da humanidade e ainda sair inteiro

RESISTANCE NÃO É UMA OBRA-PRIMA, tampouco é original ou traz o visual evoluido que se espera da nova geração, mas o game cumpre bem o seu papel e é um shooter interessante.

A ação é ininterrupta e esbanja explosões e seres monstruosos que aparecem o tempo inteiro. Isso sem falar que a dificuldade é alta, qualidade que se deve à boa Inteligência Artificial do game. Os inimigos não se limitam a servir como alvos ambulantes e usam estratégias perigosas para enfrentar o jogador.

Para lutar contra essas perigosas ameaças, há um arsenal de armas terrestres (clássicas) e alienígenas (futuristas). As melhores armas só aparecem após terminar o game pela primeira vez, o que aumenta o replay de *Resistance*.

Outro desafio interessante é viver a guerra ficticia nos anos 50 e coletar informações sobre os inimigos, arquivos que garantem pontos para comprar alguns extras do game. No roteiro a seguir, você vai conhecer os esconderijos dos arquivos secretos e também dicas importantes para vencer todos os desafios do primeiro grande game do inicio da geração PS3.

DICAS IMPORTANTES

• *Resistance* pode ser jogado em português. Para isso, o seu PS3 deve estar configurado com essa língua. Para quem não tem um bom domínio da língua inglesa, isso ajuda a entender a história e os objetivos das missões.

• Toda vez que você eliminar um grupo de inimigos, vasculhe seus corpos e os cenários à procura de munição e de itens de energia. Os itens são escassos e é vital não deixar de procurar sempre que puder.

• Recarregue sua arma sempre. Nunca se sabe quando um monstro aparecerá de surpresa.

• Olhe sempre em todas as direções para não ser pego pelas costas. Os movimentos do personagem são lentos e dão brecha para que os inimigos o peguem de surpresa.

• Sempre se proteja dos disparos atrás de barreiras ou paredes. Quando levar um tiro, descanse até recuperar sua energia.

• Não conte com a ajuda dos soldados que o acompanham. Eles podem eliminar alguns inimigos, mas nunca com a mesma eficiência que você.

Detonado

YORK

1. Gauntlet

Assim que o helicóptero cair, siga o grupo de soldados e elimine os primeiros inimigos – dê coronhadas para poupar munição. Quando os reforços descerem de outra aeronave, siga-os até uma barreira formada pelos Hybrids em frente a uma casa. Eles o atacarão com força; portanto, ataque e esquive se agachando.

Dentro da casa, procure itens por todos os cômodos antes de subir pelas escadas. Suba, pegue munição na saleta com o corpo de um soldado e siga seus amigos pela porta. Há dois Hybrids escondidos atrás de caixas; fique esperto. Assim que passar da sacada, haverá mais dois inimigos: um à sua frente e o outro à sua direita.

Desça na viela e pegue a arma Bullseye. Fique agachado para usá-la e ataque os monstros com granadas ou atire no momento do intervalo dos disparos inimigos. Vá até a igreja, elimine mais chimeras e siga os soldados que estão descendo o barranco.

2. A Lone Survivor

A partir desta fase você pode recuperar parte da sua energia quando descansar. Siga o soldado até que um bando de Leapers apareçam. Em seguida, vá até a barragem e suba as escadas. Atravesse a ponte e siga para o outro lado da barragem. Suba na construção, entre pela porta e acesse a cobertura. Tenha cuidado com os inimigos que atiram de cima. Siga para o outro prédio e ataque os Hybrids. Em seguida, pegue o tanque e destrua as metralhadoras e os lança-mísseis inimigos.

3. Spires

Ataque os inimigos que estão em cima da garagem de ônibus. Desça e elimine os inimigos pelas costas. Tenha cuidado com os seres que estão atrás das metralhadoras. Assim que acabar com eles, uma nova horda virá do norte. Posicione-se para não pegá-los de frente e ataque-os por trás. Em seguida virá uma nova horda, mas dessa vez pelo oeste. Entre na casa com as metralhadoras e use-as para dar cabo da invasão.

GRIMSBY

1. Fates Worse Than Death

Assim que os Menials colocarem o corpo do soldado na mesa, ataque com coronhadas. Os Menials não possuem armas, mas podem atacar com mordidas quando chegarem perto de você. Quando isso acontecer, sacuda o controle para se soltar. Vasculhe as salas seguintes à procura de munição e saia pela

>> Use os trunfos do arsenal alienígena para vencer a guerra

porta de metal, abrindo-a com a alavanca.

Após a cena, siga pelas salas e quebre a barreira de madeira com coronhadas. Cuidado com os Menials, pois as esferas de energia que eles carregam podem explodir e matá-lo instantaneamente. Em seguida, fique atento aos Hybrids que aparecem de surpresa em meio aos Menials. Proteja-se atrás das paredes e, depois de eliminá-los, suba pelo elevador.

Desça pela passarela quebrada e saia para a rua. Atire nas minas quando elas saírem do chão. Pegue a espingarda atrás da escada de madeira e suba quebrando as caixas para entrar no prédio. Desça pelo buraco na passarela e destrua outras minas. Ao chegar à rua, subas as escadas, elimine os Hybrids e abra a porta de metal.

2. Conversion

Ataque os Hybrids que estão embaixo da torre, suba pelas escadas e atravesse as tábuas com cuidado. Ataque os inimigos que estão vigiando a área seguinte e entre no prédio. Depois da animação, ataque os Leapers que descem pela escada e abra a porta acionando o interruptor.

Tente atacar os inimigos de cima e depois desça para destruir quem ficou escondido. Cuidado com os dois Hybrids que o atacam de um plataforma. Continue com seu ataque (use granadas e o tiro secundário da carabina). Na última parte, atire nas bolas de energia para causar uma grande explosão. Abra a porta e ataque rapidamente para pegar os inimigos de surpresa. Entre no elevador para passar de fase.

3-Hunted Down

Desça pelo elevador e entre no bar. Cuidado com as minas que atiram em você e pegue a munição da espingarda atrás do balcão. Siga pelas docas e, ao entrar na sala, ande de lado e atire nos Hybrids.

Subas pelas escadas e pegue a munição. Depois, suba pela ladeira e entre na casa. Cuidado com os Leapers que surgem do teto e pegue o elevador. Ataque com força total nos inimigos espalhados pelo pátio. Quando precisar de munição, procure nas portas da construção que está a sua direita. Aproveite para subir nos contêineres para enxergar melhor seus alvos. Entre na nave alienígena e saia pela porta à esquerda.

MANCHESTER

1. Path of Least Resistance

Vá pela direita e ataque o grupo de inimigos com uma granada. O esquema aqui é atacar pressionando os inimigos a recuarem. Descendo a ladeira, ataque primeiro os Hybrids que atiram pela janela da casa e depois continue pressionando os outros utilizando granadas.

Ao descer a ladeira seguinte, vá pela direita e atire no Hybrid que está em cima da construção. Continue a descida e se proteja do ataque dos Hybrids. Use o tiro secundário da carabina quando eles estiverem agrupados. Assim que passar por eles, siga em direção ao ônibus e destrua os Leapers que sobem a rua. Ataque a distância

os inimigos atrás das barricadas e pegue itens para atravessar a ponte. Quando o grupo de Hybrids aparecer, procure um ponto de ataque que fique longe dos carros, pois eles podem explodir com os tiros adversários. Um Howler aparecerá quando você chegar próximo à igreja. A tática é andar para trás e usar a espingarda enquanto ele avança contra você.

2. Cathedral

Movimente-se para não ser pego pelo grupo de Leapers. Em seguida, elimine os Steelheads que o atacam com a arma Augurus, cujos tiros atravessam as paredes. Mate-os a distância e pegue a arma.

Mate o Howler e a horda de Hybrids. Saia pelo buraco. Na casa em frente, vasculhe os cômodos à procura de itens. Saia pelos fundos e, ao descer pelas escadas, ataque os Hybrids pelas costas. No beco, cuidado com os tiros que atravessam as paredes. Esconda-se atrás dos latões e use granadas ou a Aurugus para facilitar a situação.

Quando chegar à praça com uma árvore no meio, mate os dois Howlers com a espingarda. Desça o muro e, quando as minas aparecerem, pule antes delas explodirem. Atravesse a ponte e suba

ONDE PEGAR AS ARMAS EXTRAS:

Quando for jogar o game pela segunda vez, vá aos seguintes locais para conseguir novas e poderosas armas:

Reapers: na fase "The Gautlet", pegue-a no primeiro prédio que você entra.
Backlash Granade: na fase "The Cathedral", assim que entrar na primeira construção, olhe para esquerda assim que passar pela primeira porta para encontrá-la.
Arc Charger: na fase "No Way Out", passe pelo portão de metal na área em que o monstro cava um túnel. A arma estará lá.
L12 Dragoon: na fase "Devil at the Door", entre no corredor cheio de minas à esquerda. Desvie de todas elas e entre na sala para pegar a arma.
Splitter: na fase "A Desperate Gamble", encontre-a no segundo andar da construção com enormes janelas de vidro.

>> Alienígenas são sempre feios e dentuços, é a regra

o muro, protegendo-se da bomba atrás da barricada. Elimine os inimigos e agache-se para se proteger das bombas após passar a entrada da vila. Entre na viela e proteja-se das minas com espinhos. Rapidamente, elimine o Steelhead. Ande pelas ruas e pegue o inimigo na metralhadora pelo flanco para que ele não consiga atirar em você.

3. Outgunned

Proteja-se do grande ataque adversário. Arme um ataque para eliminar primeiro os alvos que estão nas laterais e, por último, se preocupe com os monstros do centro. Abuse das granadas e dos tiros secundários. Se precisar, ataque usando o escudo da Aurgus. Quando os reforços inimigos chegarem, escolha um canto na lateral e jogue granadas para dentro do contêiner. Contra o Stalker, espere ele se virar para atacar a bola em suas costas. Quando atingi-la, fuja dos misseis e não deixe que ele pise em você.

NOTTINGHAM

1. Into the Fire

Passe agachado para se proteger e elimine os inimigos nas metralhadoras. Entre na trincheira e faça a volta pelo túnel para pegar os Hybrids de surpresa e elimine o inimigo com a metralhadora. Entre nos túneis para achar itens. Ataque os inimigos dentro da casa pelo lado de fora – use granadas. O mesmo serve para limpar o andar superior.

2.Conduits

Vá pelo túnel até chegar à grade. Assista a seu companheiro ser morto e ataque o monstro. Faça voltas nele para desviar de seus ataques e atire com a espingarda ou uma arma mais forte nas costas dele. Pegue a sniper e elimine alguns inimigos a distância. Mate o grupo na trincheira e ao subir, pegue a espingarda e elimine quem estiver na sua frente, ignorando o resto para subir a ponte. Pegue energia e mate todos os Hybrids que estão no caminho.

3. Viper's Nest

Mate o gigante e a horda de inimigos.

Suba pelo elevador, use a sniper para matar os inimigos a distância e atravesse a passarela estreita. Siga pelas passarelas para apertar o botão e baixar a ponte. Atravesse pelo caminho aberto e desça o elevador. Elimine o outro gigante, que restou, utilizando a sua espingarda.

CHESHIRE

1. No Way Out

Comece seu ataque contra os inimigos que atiram por detrás da fumaça. Na cozinha, cuidado com os Leapers que se escondem debaixo das mesas e cadeiras. Siga pelo labirinto até chegar a uma porta com inimigos. Passe por eles até chegar à linha de trem. Lá, use granadas para passar pelo grupo de monstros e vá até o banheiro. Entre no buraco e siga até chegar à área com os Slipskulls. Suba pelo túnel aberto pelo monstro e entre na sala. Subas as escadas e acione o interruptor para abrir a porta. Na sala do reator, use a lanterna e mate os dois Howlers. Ligue os interruptores para passar de fase.

2. Secrets

Volte para a sala do reator e se proteja do ataque. Suba as escadas e volte até chegar a uma área escura onde Hybrids o atacarão. Entre na sala a esquerda e mate os Leapers que saem do túnel. Entre por ele e vá caminhando entrando nos outros dutos que estão abertos. Siga pela porta aberta o pelo túnel escavado pelo monstro. Cuidado com os Leapers que não o deixarão em paz.

3. Angel

Exploda o barril no meio da sala para atar os Menials e dê coronhada nos que sobrarem. Quebre o vidro para passar para a sala ao lado e suba pelas escadas. Ataque os inimigos que estão atrás do vidro e siga pela abertura. Ao descer pelas escadas, atire pelas janelas para acertar os monstros que estão na enfermaria. Na sala com os Grey Jacks que saem dos tubos, use a espingarda para matá-los rapidamente. Na área seguinte, suba pelas escadas e mate os bandos de monstros com sua sniper (rifle de precisão). Jogue granadas contra os reforços aliens.

SOMERSET

1. Search and Rescue

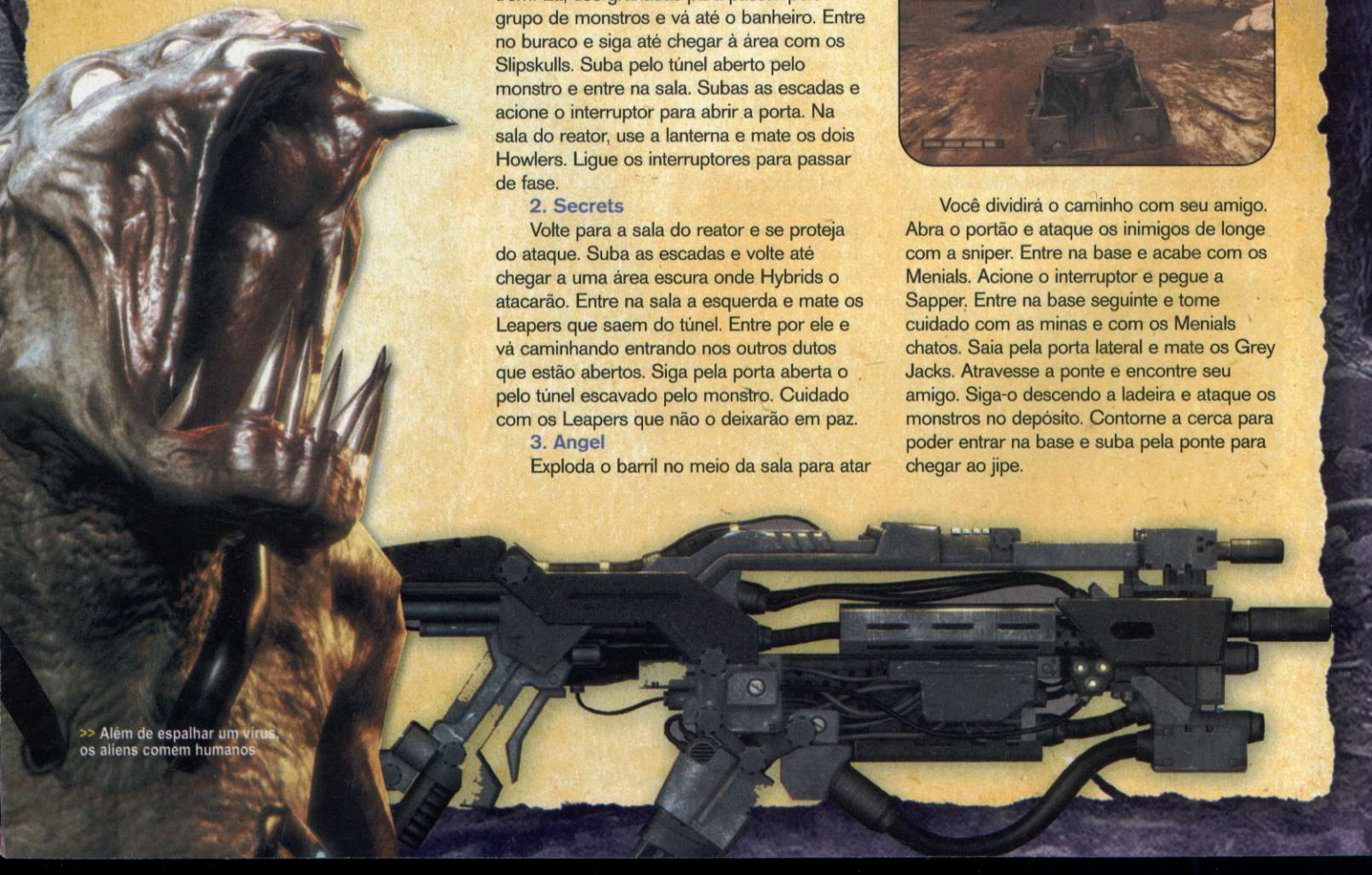
Ataque com velocidade, dando preferência para o Howler. Suba pelas escadas da casa azul e faça a volta para chegar à rua. De lá, use a sniper para eliminar o grupo de Hybrids. Mate os inimigos que pulam por cima da casa e entre nela.

2. Common Ground

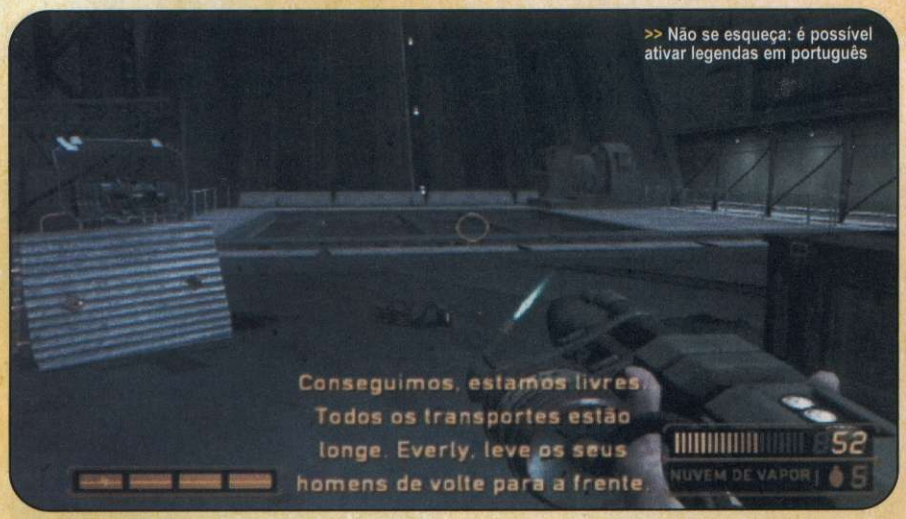
Quebre as barreiras com o jipe a atropele os chimeras. Dê algumas voltas na primeira base para matar quem está fora e depois saia do carro. Entre na base e acione o botão. Repita o mesmo na segunda base para abrir o portão. Salte pela rampa e alcance as outras duas bases. Desça do jipe e acione os botões para abrir a passagem. Passe pelas metralhadoras e siga até mais bases. Acione os botões em cada uma delas para abrir o portão.

3. A Disturbing Discovery

Você dividirá o caminho com seu amigo. Abra o portão e ataque os inimigos de longe com a sniper. Entre na base e acabe com os Menials. Acione o interruptor e pegue a Sapper. Entre na base seguinte e tome cuidado com as minas e com os Menials chatos. Saia pela porta lateral e mate os Grey Jacks. Atravesse a ponte e encontre seu amigo. Siga-o descendo a ladeira e ataque os monstros no depósito. Contorne a cerca para poder entrar na base e suba pela ponte para chegar ao jipe.



>> Além de espalhar um vírus, os aliens comem humanos



BRISTOL

1. Devil At The Door

Ignore os Stalker e ataque os Hybrids. Siga pelo mato esquivando-se das minas. Mate os Howlers e os inimigos que atiram nos seus aliados. Acabe com o gigante usando a espingarda. Passe pelas minas para entrar em uma sala cheia de itens. Siga pela cerca e, quando as minas aparecerem, esconda-se atrás dos tapumes. Suba o morro e destrua a bateria antiaérea. Encontre outros soldados e defenda-os dos ataques enquanto segue para a fortaleza inimiga.

2. Evacuation

Elimine os Slipheads que não deixam você descer pelas escadas. Ataque os Leapers que estão devorando o corpo e pegue a munição. Passe pelo dormitório e chegue ao refeitório, acabando com os monstros (cuidado com o que usa a Railgun) e pegando os itens atrás do balcão. Acione o elevador para chegar ao hangar e prepare-se para enfrentar o gigante. Mate primeiro os monstros que lhe dão cobertura e depois enfrente-o. Em seguida, siga para o elevador, enfrentando apenas quem está bloqueando o seu caminho. Siga pelo corredor até chegar a uma sala escura. Não poupe munição aqui, reserve apenas para os Leapers. Depois de pegar outro elevador e passar pela sala de geradores, aparecerão diversos tipos de inimigos. Proteja-se e ataque com tudo.

Passe pela enfermaria e tome cuidado com o Skullhead, pois seus tiros atravessam a parede.

3. Parting Ways

Fase rápida. De posse do Walker, destrua primeiro a bateria antiaérea para depois matar os gigantes. Esquive-se pressionando X para que o robô ande mais depressa.

BRACKNELL

1. Into The Depths

Ataque os Menials e os Leapers que saem dos ovos. Na área seguinte, proteja-se dos Grey Jacks e dos Menials. Assim que você acabar com eles, pegue a sniper e mate os monstros que estão atirando de longe. Siga pelos túneis até chegar a uma espécie de arena, onde diversos tipos de chimeras o atacarão. Fique de olho nos elevadores que eles usam para saber de onde eles chegam. Siga pela porta que se abrirá assim que matar todo e enfrente a evolução dos Leapers. Andando por cima dos canos, use a sniper para acabar com os chimeras que andam pelas paredes. Use as hélices para atravessar o abismo para os outros canos e

chegar ao topo da base. Mate os Menials, destrua as esferas de energias e use a sniper para eliminar os Hybrids que atiram de longe. No topo, use sua arma mais poderosa para acabar com o bando que o aguarda. No final, contorne a construção e entre no elevador.

2. In A Darker Place

Divirta-se matando Menials e tenha cuidado com os hybrids que descem do elevador. Pegue a lança-mísseis e use se achar necessário. Quando o elevador descer, mate quem estiver nele e suba. Contorne a construção e, no topo, abra a porta acionando os dois interruptores e enfrente o Walker. Desvie dos tiros e use a Aurugus ou o lança-misseis para destruí-lo.

LONDON: OUTSKIRTS

1. A Desperate Gamble

Atravesse por baixo da ponte enfrentando os Leapers e os Hybrids. Entre nas salas laterais caso precise de itens. Faça a volta pela praça e suba as escadas. Mate todos os inimigos que aparecerem em seu caminho e pegue os itens nas salas. Na rua, proteja-se dos Hybrids atrás dos pilares. Passe por dentro do helicóptero destruído e surpreenda os inimigos atacando de dentro da casa. Entre no buraco e chegue até as escadarias da casa. Mate os inimigos com a sniper e entre pela porta.

2. Ice and Iron

Você precisa proteger o tanque que seus companheiros estão lhe enviando. Primeiro, elimine o Walker com o lança-mísseis e as granadas ou atingindo seu ponto fraco nas costas. Depois, mate o gigante e entre no tanque. Lance bombas contra a aranha gigante e siga por onde ela apareceu. Ao chegar ao largo, use o canhão para destruir os Walker e atropele os inimigos no solo. Siga pelo caminho liberado pelos portões. Ao sair do tanque, entre no prédio e suba até o último andar.

LONDON: RIVER THAMES

1. Burning Bridges

Mate os inimigos em solo e entre na casa pelo buraco. Suba as escadas para matar o Walker com a bazuca ou espere ele se virar para atingir o seu ponto fraco nas costas. Use a mesma tática quando o segundo Walker aparecer, mas use a sniper para eliminar os Hybrids que estão na cobertura. Para passar pela aranha, lance algumas Air-fuel granades. Depois da animação, suba as escadas da casa e pule e caminhe sob o telhado, desça na viela e passe pelo buraco no muro. Suba no telhado do prédio e use o duto para entrar na casa. Solte granadas para matar o grupo e entre no metrô.

2. On The Ice

Lance granadas e use a Aurugus para matar os inimigos a distância. Se puder, evite entrar na sala à direita para não ser atacado pelos Leapers. Lance granadas da escada para acabar com alguns inimigos e movimente-se bastante para não ser atingido pelos tiros da Aurgus. Suba as escadas para chegar ao vagão acidentado. Depois da luta, entre pelo vagão para seguir pelo túnel.

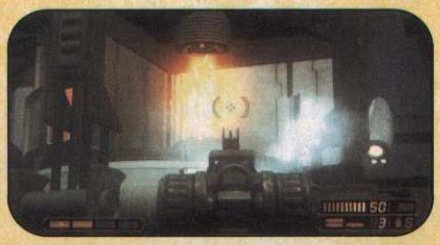
3. Giant Slayer

Depois da pedreira da fase passada, agora você deve enfrentar um Walker. Faça circulos em volta dele para que seu amigo fique atirando. Assim que ele morrer, vá para o portão azul. Lá, elimine quem estiver no seu caminho e não deixe de pegar munição. Entre no Walker para enfrentar a aranha gigante.

Ande lateralmente e fique atirando misseis com L1. Em seguida, dois Walkers aparecerão. Movimente-se para desviar dos

seus ataques e lance misseis contra eles. Mantenha a mesma estratégia para mais dois Walkers e esmague os Hybrids da base . Entre na construção e use o lança-misseis para explodir outra aranha gigante.

LONDON: CHIMERA TOWER



1. Angel's Lair

Pegue a Bullseye MK II. Você será surpreendido por um grupo de Hybrids na rampa. Use o escudo de força da Aurugus para se proteger e lance granadas. Mais inimigos estarão escondidos quando você chegar ao final da subida. Use a sniper para eliminar quem atira de longe. Use o interruptor para abrir a passagem e entrar na luta contra um Angel. Use suas armas mais poderosas e movimente-se bastante.

Você terá que matar dois Skullheads. Use granadas para poupar munição. Pegue o elevador e entre no túnel. Você será cercado por três inimigos. Use a espingarda e mate-os. Use a sniper para destruir os monstros que estão na sala, suba a rampa e pegue o caminho à direita. Repita o procedimento na sala seguinte. Quando chegar à sala dos casulos, contorne os bloqueios. Tenha cuidado para atravessar a ponte estreita.

2. Last Hope

Prepare-se para ser atacado por Leapers e por uma aranha gigante. Aproveite que ela está distraída com um soldado e lance misseis contra ela. Atire no grupo de Hybrids que chega pelo túnel e siga por ele. Caminhe pelos tubos e use a sniper para eliminar os Skullheads.

Use a bazuca contra os dois Angels, mas atire somente quando tiver certeza. Entre um tiro e outro, use a sniper para eliminar os Hybrids que dão cobertura para os monstros de cima das pontes.

Caso fique sem misseis, use a sniper, deixe o tempo lento e mire na cabeça dos Angels.

3. The Core

No desafio final, defenda-se do ataque do grande grupo de inimigos. Use granadas e o escudo de força da Aurugus para atacar com tudo. Não esqueça de se proteger atrás das caixas. Suba a rampa à direita para pressionar o interruptor e baixar os escudos do reator. Atire na parte aperta até que a luz se apague. Continue atacando os inimigos enquanto atira na segunda parte do reator. Quando o outro lado se abrir, destrua-os com o lança-misseis para terminar o jogo.

Documentos

Confira a seguir a localização de cada um dos documentos secretos do game:

• YORK

1. Gauntlet: assim que passar pela sacada, desça pelo buraco na sala para encontrar o documento.
2. Gauntlet: assim que eliminar os Hybrids depois de pegar a Bullseye, procure por um corredor estreito à esquerda para encontrar o documento.
3. A Lone Survivor: assim que subir pelas escadas da construção, você verá o documento ao lado das caixas de munição;
4. A Lone Survivor: dentro da casa, procure pela sala que dá embaixo da escada.
5. Spires: siga pela esquerda depois de descer do prédio e suba pelas as escadas. Vá pela esquerda para encontrar o documento.

• GRIMBSY

6. Fates Worse Than Death: quando os Hybrids o atacarem pela primeira vez, entre no corredor à esquerda. Está na pequena sala.
7. Hunted Down: nas docas, passe pelas minas e entre no prédio por uma porta na parte traseira da construção. Siga pela parede da esquerda para encontrar o documento.
8. Hunted Down: depósito no qual você enfrentou inimigos, suba até a sacada repleta de corpos.

MANCHESTER

9. Path of Least Resistance: antes de atravessar a ponte em direção à igreja, desça as escadas à esquerda e pegue o documento no corpo.
10. Cathedral: ao passar para o outro lado da igreja, procure-o nas prateleiras de metal à esquerda.
11. Cathedral: na parte da trincheira, entre nela e siga para a direita para pegar o documento.

• NOTTINGHAM

12. Into The Fire: na trincheira abaixo da casa, siga pelos túneis à direita para sair em uma sala.
13. Into The Fire: na casa, suba as escadas à esquerda e pegue o documento em cima da mesa.
14. Conduits: passe pela ponte de metal, entre na garagem e siga para a direita. Procure pelo corpo ao lado de uma prateleira com o documento.

• CHELSHIRE

15. No Way Out: passando o túnel, siga até a sala com computadores. Lá está o documento.
16. No Way Out: descendo o túnel no final da fase, entre na sala à direita. Vá pela esquerda e procure pelo documento em cima da mesa.
17. Angel: no laboratório, siga o piso de ladrilhos até chegar a uma prateleira que está bloqueando o caminho. Pegue o documento ali.
18. Angel: na enfermaria, entre na sala à direita e pegue o documento em cima de uma cama.

• SOMERSET

19. Search and Rescue: no início da fase, siga pela rua à esquerda até que ela se divida.
Siga pela esquerda até o jardim e vire à direita para ver o documento ao lado da árvore com o cadáver.
20. Common Ground: assim que passar pelo portão, vire à direita até chegar a uma construção. O documento está lá dentro.
21. A Disturbing Discovery: entre na primeira construção, há uma porta à esquerda. Saia por ela e siga até o final do caminho para pegar o documento.
22. A Disturbing Discovery: antes de subir a ponte no final da fase, vá para a esquerda onde estão os pedaços do Goliath. Está perto do corpo do soldado.

• BRISTOL

23. Fase Evacuation: início da fase, vá até porta no final da descida e siga para a direita. Quando ver os Leapers comendo um corpo, mate-os.
24. Evacuation: no hangar, siga para a plataforma mais próxima e desça a rampa em espiral.
25. Evacuation: passe pela sala do gerador e siga à esquerda até a porta. Siga pela sala até chegar a uma área com luz vermelha. Ao lado do corpo.

• BACKNELL

26. Into The Depths: na segunda câmara com ovos, siga pela direita até achar o documento.
27. Into The Depths: quando chegar à parte em que os inimigos sobem por elevadores , vá para a esquerda para pegar o documento entre as caixas.
28. Into The Depths: local em que você deve saltar entre os tubos, vá até a plataforma com as esferas de energia. Siga para a esquerda e desça no tubo.

• LONDON

29. A Desperate Gamble: ao chegar na parte externa da fase, vá para a direita, quebre o duto de ventilação e siga pelo duto até pegar o documento.
30. A Desperate Gamble: dentro do hotel, siga para a esquerda até ter o caminho bloqueado. Continue à esquerda e investigue o buraco entre os móveis
31. Ice and Iron: depois de descer do tanque, entre no prédio e siga para a direita. Ao chegar ao hall, vá para trás das caixas para pegar o documento.

• THAMES

32. Burning Bridges: na segunda estrada, siga entre os dois prédios. Pegue nas minas.
33. Burning Bridges: ao descer do telhado, passe pelo buraco do muro e siga pela viela. Está no final.
34. On The Ice: saia do metrô e vá para o canto esquerdo da rampa de gelo. Está no monte de neve.

• TOWER

35. Angel's Lair: segunda ponte, desça pela rampa e pegue o documento ao lado do corpo.
36. Last Hope: no início da fase, depois de eliminar os Leapers, vá para trás dos painéis à esquerda.
37. Last Hope: procure nos cantos do último túnel, depois de eliminar os Slipheads.

* vendas * cursos * assistência técnica

PS2 GAME BOY ADVANCE

Sua diversão de férias está na DRAGOON!

Play 3 é aqui com a gente!
Temos todos os vídeo games.
Todos os serviços com técnicos qualificados.
Faça seu play 2 rodar dvds todas as áreas!
(Serviço executado em 01 hora)

Play 2 Tuning: slim c/ HD
80 Gb +super-cooler!
informe-se com a gente!

curso: conserto de vídeo games!

(0xx11)
3846-1470
3846-4375

Pague em até 24x!

Play2 R$590,

SEDEX

Losango Muito mais que crédito. MasterCard VISA

Dragoon Games
www.dragoon.com.br

Rua Silvânia, 157
(Trav. Av.Sto.Amaro, alt. 1501) - Moema - São Paulo - Estacionamento no Local.

>> por Leandro Rodrigues
Fotos: Nelson Alves Jr.

Mini-Theater

Potência extra no som do seu portátil

FICHA TÉCNICA

> **Fabricante:** Leadership
> **Onde Encontrar:** www.leadershop.com.br
> **Preço:** R$ 105,00
> **Ponto Forte:** Som alto e claro
> **Ponto Fraco:** Acabamento pobre
> **Características:**
• Controle remoto
• Recarrega bateria
• Dois alto-falantes e um subwoofer
• Garantia de 12 meses

AS CAIXAS DE SOM do Mini-Theater parecem turbinas de avião. Apesar do visual estranho, o acessório é potente e amplifica o som do PSP de forma limpa e estrondosa

OS PRINCIPAIS CONTROLES do acessório estão disponíveis na parte frontal ou por controle remoto

O PSP NÃO É CONHECIDO POR ter bons altos-falantes, isso é fato. Somente com fone de ouvido é possível curtir com mais qualidade suas músicas ou vídeos – ainda assim o portátil fica devendo em potência. Para solucionar esse grande problema, foi criado o acessório Mini-Theater, fabricado pela Leadership.

SUBWOOFER DESTACÁVEL
O Mini-theater conta com um potente e estranho subwoofer destacável para encaixar direto na base do aparelho

MUITO ESTRANHO, PORÉM COMPETENTE

O visual do Mini-Theater chama a atenção de longe. As caixas de som lembram turbinas de avião. O subwoofer é uma peça solta e pode ser encaixada atrás do suporte, combinação que não melhora a aparência do acessório. Para piorar o visual, o acabamento do aparelho é todo feito em plástico e passa uma má impressão inicial.

Porém, o Mini-Theater não precisa conquistar o consumidor pelo visual e sua qualidade sonora é incontestável. As duas caixas de som frontais agem em conjunto com o subwoofer para amplificar muitas vezes o som do PSP.

A multiplicação da potência e a qualidade do som tornam-se mais evidentes quando é ativada a função de efeitos 3D do acessório. Esta opção torna os efeitos sonoros mais realistas e realça as batidas mais fortes.

Como uma função extra, o Mini-Theater também oferece a possibilidade de utilizá-lo como recarregador de bateria para o PSP; basta mudar a chave seletora na parte de posterior do aparelho. Infelizmente não é possível executar as duas funções ao mesmo tempo, ou seja, quando a bateria do portátil esgotar, você terá de desligar o PSP para recarregá-lo sem poder usar suas funções.

Para aumentar sua comodidade, o acessório acompanha um controle remoto bastante prático. Por meio dele, é possível executar todas as funções do aparelho referente a volume e efeitos sonoros, porém não é possível usar o controle para desligar o PSP ou acessar qualquer outra função do portátil.

O Mini-Theater da Leadership oferece o potencial necessário para transformar o PSP em um centro de entretenimento portátil e tem a vantagem de ser um dos os acessórios mais baratos do mercado. É uma ótima opção para quem deseja assistir a vídeos ou escutar músicas, mas infelizmente essa potência extra não pode ser aplicada nos jogos, já que é impossível segurar o PSP ou apertar os seus botões enquanto o portátil está encaixado na base do acessório.

XBOX 360 www.bobscrazy.com.br PLAYSTATION 3

Rua Florêncio de Abreu, 74 - BOX 47/50 - Tel:3313-3708 - Centro - SP Próximo ao Metrô São Bento

>> por Leandro Rodrigues

Tudo sobre controle

Jogue os seus games com classe

GUITARRA GUITAR HERO WIRELESS

FIQUE LIVRE dos fios com esta guitarra wireless. Com alcance de 15 metros, você pode tocar à vontade qualquer jogo da série *Guitar Hero* para PlayStation 2. e fazer seu show com muito mais liberdade. O acessório opera na freqüência 2,4 GHz, ou seja, praticamente livre de atrasos. Tudo isso sem perder nenhuma função em relação à guitarra original. Funciona com quatro pilhas AA e tem garantia de um ano.

FICHA TÉCNICA
- **Fabricante:** Leadership
- **Onde Encontrar:** www.submarino.com.br
- **Preço Médio:** R$ 242,00

PSP COM CARA DE DUAL SHOCK

PARA ACABAR COM AS RECLAMAÇÕES de usuários que insistem em dizer que o PSP é um aparelho ruim de segurar, a Leadership criou uma empunhadura para encaixar no portátil da Sony. Com esse acessório, o portátil fica preso por quatro travas e torna-se muito parecido com um controle Dual Shock 2 do PlayStation.

FICHA TÉCNICA
- **Fabricante:** Leadership
- **Onde Encontrar:** www.leadershop.com.br
- **Preço Médio:** R$ 19,00

CONTROLE STAR WARS - DARTH VADER - WIRELESS

ESTE É PARA OS FÃS da série *Star Wars*. Trata-se de um controle sem-fio inspirado no vilão Darth Vader. O visual do acessório é bacana e não foge muito do modelo original. Trabalha na freqüência 2,4 GHz, funciona com quatro pilhas AAA e tem mais potência para vibrar do que Dual Shock 2.

FICHA TÉCNICA
- **Fabricante:** Leade
- **Onde Encontrar:** www.mundodosgames.net
- **Preço Médio:** R$ 99,99

BLU-RAY REMOTE

ASSISTA A TODOS os seus filmes e videos sem se levantar do sofá. Com esse controle remoto da Sony, todas as funções necessárias para colocar seu Blu-ray para funcionar são acessadas com simples toques. O melhor de tudo é que você não precisa nem ficar mirando no raio de alcance de receptores infravermelhos. Graças à tecnologia Bluetooth, você consegue uma resposta do aparelho, independentemente da direção apontada pelo controle remoto.

FICHA TÉCNICA
- **Fabricante:** Sony
- **Onde Encontrar:** www.mundodosgames.net
- **Preço Médio:** R$ 149,00

MDG
MUNDO DOS GAMES

CONFIRA NOSSAS PROMOÇÕES
NOS PRINCIPAIS CANAIS DE OFERTAS
DA TV

ENVIAMOS VIA SEDEX
PARA TODO BRASIL

MP4

R$ 159,00

PlayStation 2
+ MEMORY CARD

R$ 499,00*
(somente para pagamento em dinheiro)

PlayStation 3

R$ 2200,00*
(somente para pagamento em dinheiro)

Nintendo WII

R$ 1200,00*
(somente para pagamento em dinheiro)

PROMOÇÃO QUERO TUDO SUPER

TRANSCONTINENTAL FM 104,7

AS LOJAS MUNDO DOS GAMES
E A RÁDIO TRANSCONTINENTAL FM
AGORA SÃO PARCEIRAS NAS MELHORES
PROMOÇÕES DO SEU DIAL.

INFORMAÇÃO, MÚSICA E MUITO VÍDEO-GAME.
www.transcontinentalfm.com.br

www.mundodosgames.net

Shopping Silvio Romero Plaza - r.: Coelho Lisboa, 334 - loja 6 -Tatuapé SP/SP (11) 6225-3020
Shopping D - Av.: Cruzeiro do Sul, 1100 - 2º piso - loja 2043 SP/SP (11) 3311-8617 / (11) 3311-8986
Shopping ABC Plaza - Av.: Industrial, 600 - Loja 122 - Santo André - SP (11) 4427-4165 / (11) 4427-4922

imagens meramente ilustrativas / crédito sujeito à aprovação / promoção válida enquanto durarem os estoques

Makotron está com a paciência no limite e não dá trégua para as cartas toscas que o obrigam a responder todo o mês

SOU COMO MILHO MAI mastigado: quando você menos espera, eu volto para dar um olá na boca da privada. Nojento, não? Mas é assim que eu gosto: sujo e mal lavado. Bem como a boca do pessoal que me manda e-mails aqui na redação. Pois saibam que vocês são um bando de desocupados e desbocados, e vou sempre zoar quem escrever para mim. Vermes!

FESTIVAL DE OFENSAS

E olha lá o gordo desta revista nojenta! Não precisa ser um poço de inteligência para saber que esse filho de uma %$@# está tentando passar da primeira fase de *Spongebob: Squarepants*. Também, sendo burro do jeito que é, deve precisar de um GameShark para realizar tal façanha. Estou enviando um e-mail para alguém que ainda gosta de PS2... se liga, PS3 é tudo, Makoburro!

Daniel S. Console
Via e-mail

Suas ofensas foram aceitas com muito gosto. Afinal, apenas um fedelho do %$@#%$@ que não tem videogame pode ser mais burro do que os seres que habitam as profundezas do lixo onde eu vivo. E, ao contrário de você, eu já estou na nova geração e afirmo que ela tem muita porcaria. Passei dias regurgitando com *Mobile Suit Gundam: Crossfire* do PS3. Até a feijodada de cinco dias atrás deu o ar da sua graça de tão tosco que é o jogo. Fique chupando o dedo enquanto eu jogo PS3.

ÓCIO PREGUIÇOSO

Às vezes tenho pena de você! Coitado tão insignificante se acha o engraçadinho da hora! Faz umas piadas e uns comentários tão bobos e sem a menor graça. Só estou escrevendo porque não tenho nada para fazer... Ahh!!! Agora tenho, bateu sono. Veja se cria vergonha e faz essa barba pois está parecendo Papai Noel do Paraguai.

Antônio Adryel
Goiânia - GO

Tiraram o dia para me incomodar. Já adianto que da minha barba cuido eu, afinal, meus pêlos são tão duros por causa de todo o lixo microscópico acumulado que a lâmina quebra ao me barbear. Sou eu que tenho pena de você. Além de não ter pêlos na cara, você é um baita de um preguiçoso. Como é que você diz que não tem nada para fazer em Goiânia, se você pode comer pequi, é um prato tradicional da sua região. Vê se você cria vergonha na cara.

>> O destemido Makotron e o intrépido Frisnokokos varrem os céus procurando por jogos porcos e radioativos para salvar seu console

FALE COM O MAKOTRON

Que tal ganhar um "amigo"?
Para fazer parte do maravilhoso mundo de Makotron e ser zoado sem dó nem piedade, entre em contato com a **Dicas & Truques para PlayStation** (os endereços estão na página 3) e escreva "Trash Zone" por fora do envelope ou no assunto do e-mail.

FICHA TÉCNICA

- **Distribuidora:** Activision Value
- **Produtora:** Creat Studio
- **Gênero:** Corrida
- **Jogadores:** 1
- **Plataforma:** PS2
- **Nota:** 1,0203

Essa tosqueira chega a ser pior que os jogos de corrida da Disney

American Chopper

Uma verdadeira obra-prima do mundo Trash

EU JÁ DESCONFIAVA, mas agora tenho certeza de que sou discriminado nesta redação. Aproveitei um dia que os vagabundos que trabalham comigo chegaram tarde e resolvi caçar algum jogo "bom" que estivesse escondido. Não é que em uma das gavetas achei *American Chopper*? O jogo não é novo, mas uma porcaria destas já deveria estar comigo há muito mais tempo.

O game já começa com um maravilhoso menu que deve ter sido feito por algum filho bastardo de um estagiário em começo de carreira. Feio, confuso e sem nenhuma referência ao que virá pela frente. Vai entender! Para piorar tudo, os gráficos lembram o meu velho e querido Mega Drive, aposentado há pelo menos uma década. A sensação de velocidade praticamente não existe e tenho certeza de que uma corrida de tartarugas mancas seria algo mais empolgante.

Resumindo, o jogo é um lixo total, nada escapa ileso, ou seja, ele foi feito sob medida para a minha pessoa. Para completar minha alegria, andei navegando na minha internet discada e descobri que já existe uma continuação. Assim que o pessoal aqui atrasar novamente, vou sair procurando esta tranqueira.

www.GameOne.com.br

Vídeo Games e Informática

PLAYSTATION 3

XBOX 360

GAME CUBE

PS2

Wii

DS

PSP

Assistência Técnica Especializada:

XBOX 360 Playstation PC

Até 10x s/ juros* Até 6x s/ juros*

*Crédito sujeito a aprovação.

Entregamos para todo Brasil. SEDEX

Informações ou Encommendas:

(19) 2122-5252

Av. Barão de Itapura, 1647 • Campinas • SP

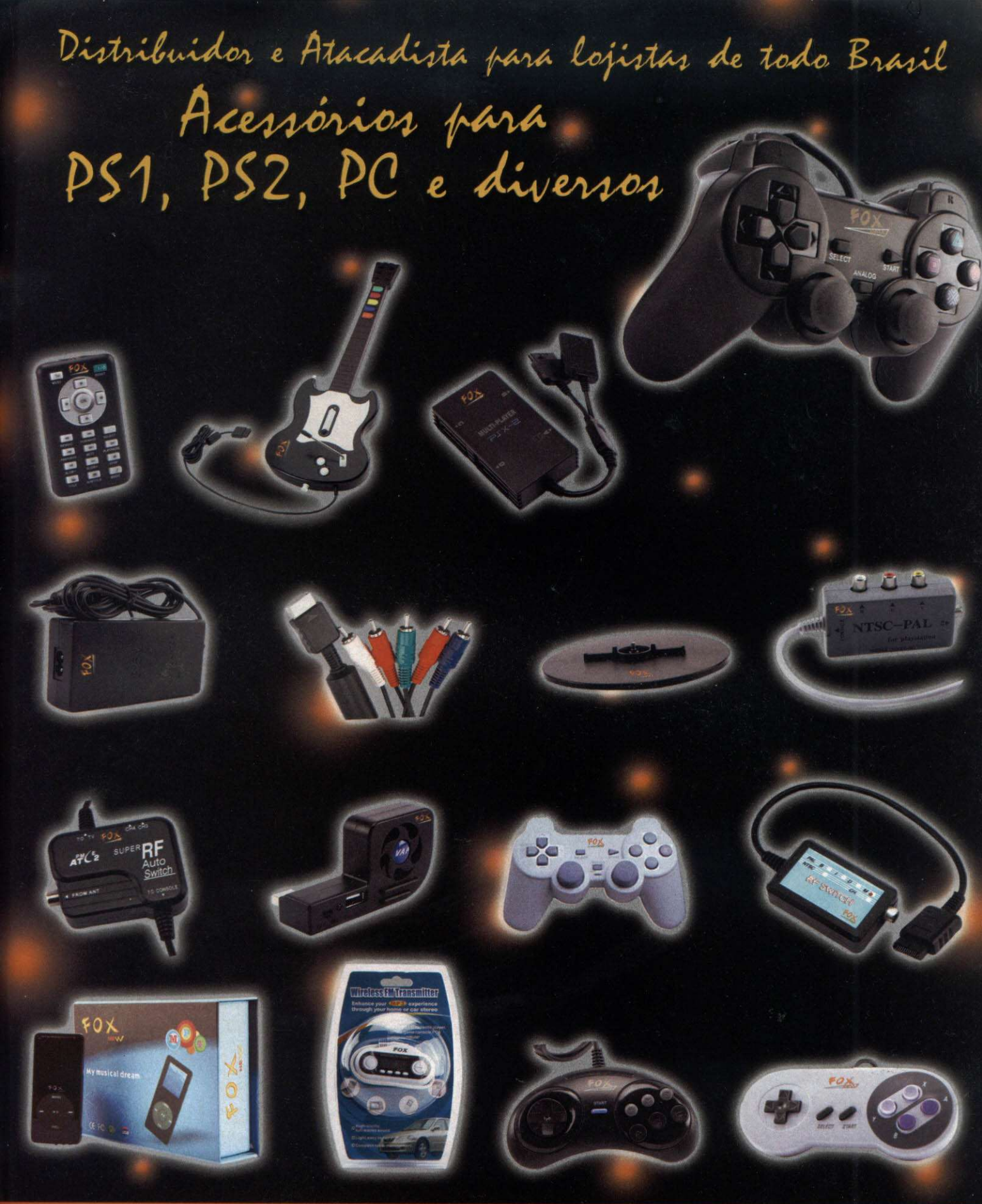
SITE 100% SEGURO

FOX
NEW
Um novo conceito em diversão

www.foxnewgame.com.br
www.foxnewbrasil.com.br

Distribuidor e Atacadista para lojistas de todo Brasil

Acessórios para PS1, PS2, PC e diversos



e-mail: fox-new@uol.com.br
fox.new@hotmail.com

Tel: (11) 3326-2170

DICAS

>> por Bruno Alves Arruda

Aproveite aquele momento em que ninguém está olhando e abuse das melhores dicas do momento. E claro, passamos todas aqui para você.

B

BARNYARD

PS2

PARA ARRASAR

Durante o jogo, segure R2 + R1 e faça as seqüências detalhadas abaixo:

9,999 ouro: ✖, ✖, ■, ■, ■, ■, ▲, ■

Todos os itens: ✖, ✖, ▲, ●, ■, ■, ■, ●, ▲

BRAVE: THE SEARCH FOR SPIRIT DANCER

PS2

CÓDIGOS NERVOSOS

No menu principal, aperte os botões nas seqüências abaixo:

Energia máxima: ↑, ↓, ↑, ↓, L1, L2, R2, R1

Energia infinita: ←, →, ←, →, R2, R2, L1, R2

Flechas eternas: ↓, ←, ↑, →, R2, L2, R2, L2

Passar de level: ↓, ↓, ↑, ↓, R2, L2, ↑, ↓

Anti-gravidade: ↓, →, ↑, ←, ↓, ↑, ↓, ↑

Totem: ↑, ↑, ↓, ■, L1, ←, R1, →

Totem alternativo: ↑, ↑, ↓, ●, L1, ←, R1, →

D

DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI 2

PS2

LISTÃO DE PERSONAGENS

– Com códigos

Coloque os passwords abaixo no menu Data Center para abrir os personagens mais fortes do jogo, porque todos eles estão no level 160:

Android 18: NzEr vcJO)Jlv kW@N P@Wf hOll $ABQ &@CG

Baby Vegeta: ny!c Zp!! mVLg ilm@ $DOL hE(m ZQEK r@)!

Bardock: pB%V txNK @mXL rGvz eBSU TjFV gAti pXNK

Broly: xGM$ (PAX -ypv Zcp# aOjO m*Ve Mf@S PExH

Frieza: Ovc- kP-f jfj! iwQv VcNK AAbY PPu* ?KVl

Garlic Jr.: E!pJ @&+F HrOV x?$y lUrX LtJM AbfR vcd@

Gohan: @on% Tp*j h%%& arX* acG$ lw+% OilB #eWU

Goku: (fET BYbM sfY+ TdW& A+*a E)ft y+Uh iggw

Hirudegarn: KT*l gKAM GKAj LCRT wSUF *%Ea jjWb HWUM

Janemba: qpmQ eCON vtya mwM(Z#*B IZ-o Svol Toy@

>> Eles estão nervosos só porque estamos dando todas as dicas de DBZ.

Kid Gohan: Fenf @Jfh tUZX *cBJ Gjaq QKeq %kDp $yc?

Kid Goku: %XYN)p(X f@vl v)fL jC$X fOFM wGFp msJ-

Majin Vegeta: MG&k f#ds PNwD +S&S aNUv &FI% ICsC p+HK

Meta-Cooler: u!hR +y-p N(?F kxT! !$xt GpCB -hXb FIh+

Pan: MRI? qo@@ L%yd Zq?C @dwp sLDs (yon pi+*

Pikkon: E!HG #-qY KWbN AVFK !Gnp W(Rj Klsd -t*M

SS4 Goku: DX)b &iF? bGQs XsCx BtiO VyX) w!mk CpTK

SS4 Vegeta: Yi?o XhZb bgI@ uPO# x)AD Yr$X (CyI moMr

Super 17: !oed IS-v NaOz H-#r UFvZ HkEU ypcm Tdzk

Syn Shenron: N*u* ?KTD WaB$ H&+j gj)* k+NN kNRy h%*R

Tapion: !Vjs GBBF SGc* qxQL w-M% sH)d QjSL QlWd

Teen Gohan: +((D efKI AmEk *Xro %oMu BUEe sdXe alCD

Tien: mt!x H$e? quEl %$zA R(jA co%y sh@O #nVB

Trunks: vlLB qLDA NTHD @TPa IjED FjY! hPKu ySQl

Trunks com espadas: FixJ Rd-R NkBA Zn?E ?uTZ ZDml UbBp Tgl+

Turles: CvZG nbNb GspW XcXo LAsY %tw- vzo@ &erw

Ultimate Gohan: gQVg)Gvl vDFX VStx iptl &&wb eNZQ pCVh

Vegeta: etap #$dw syrL sprt G)+Q SygK yMvY gwmn

Videl: !auD jzHS vDTG)EUw yfwq eLwu einy zdXm

– Na raça

Bardock: destrave o cenário "The Father of Goku"

Bra (Bulla): para destravar Bra no Ultimate Training, complete todos os treinamentos. Para selecioná-la, pressione ● na versão americana e ▲ na versão japonesa.

Burter: derrote Burter no modo Frieza Saga Story

Cell (primeira forma): derrote Cell com Piccolo no modo Android Saga Story

Cell (segunda forma): derrote Cell duas vezes com Piccolo no modo Android Saga Story

Cell (forma perfeita): complete o modo Android Saga Story

Cell Junior: mate Cell com Teen Gohan no modo Android Saga Story

Dabura: com Gohan, mate-o no modo Majin Buu Saga Story

Dr. Gero (Android 20): derrote-o com Krillin no modo Android Saga Story

Frieza (segunda forma): vença Frieza no modo Frieza Saga Story

Frieza (terceira forma): mate Frieza duas vezes no modo Frieza Saga Story

Frieza (forma final): mate Fr três vezes no modo Frieza Saga Story

Ginyu: derrote-o no modo Frieza Saga Story duas vezes

Gogeta (Super Saiyan 4): complete o modo Shadow Dragon Saga Story

Gogeta (Super Saiyan): Acabe o modo Fusion Reborn Story

Gohan (Great Saiyaman): abra o modo Majin Buu Saga

Gohan (Super Saiyan): lute com os Android 17 e Android 18 no modo History Of Trunks Story.

Gohan (Super Saiyan 2): mate-o com Gohan (Super Saiyan 2) no modo Majin Buu Saga Story

Goku (Super Saiyan): lute com Frieza (forma final) por três vezes no modo Frieza Saga Story

Goku (Super Saiyan 2): mate Gokuo no modo Majin Buu Saga Story

Goku (Super Saiyan 3): derrote Majin Buu no modo Majin Buu Saga Story

Goku (Super Saiyan 4): chegue na parte em que você luta com Yi Shenlong no modo Shadow Dragon Saga Story

Goten (Super Saiyan): após destravar o modo Majin Buu Saga Story

Gotenks: derrote Super Buu pela primeira vez no modo Majin Buu Saga Story

Gotenks (Super Saiyan): mate Super Buu com Gotenks (Super Saiyan 3) no modo Majin Buu Saga Story

Guldo: derrote Guldo no modo Frieza Saga Story

Jiece: vença Jiece no modo Frieza Saga Story por duas vezes seguidas

Kaioshin (Supreme Kai): chegue na parte da luta com Majin Buu com algum personagem saia da tela no modo Majin Buu Saga Story

Kame Sennin (Master Roshi): derrote-o no modo Saiyan Saga Story

Kid Buu: complete o modo Majin Buu Saga Story

>> Em Barnyard os animais é que provocam os humanos

Kid Goku: mate Grandpa Gohan bem no alto da torre no cenário Destined Rivils: 03. Na versão japonesa, complete o modo Majin Buu Saga Story

Kid Goku (Great Ape): vença Kid Goku o modo Majin Buu Saga Story

Kid Trunks (Super Saiyan): derrote Vegeta com Trunks (Super Saiyan) no modo Majin Buu Saga Story

Majin Vegeta: mate Majin Vegeta com Goku no modo Majin Buu Saga Story

Majuub (fusão com Majin Buu): vença Baby com Majuub no modo Baby Saga Story

Mr. Satan (Hercule): derrote Mr. Satan com Cell (forma perfeita) no modo Android Saga Story

Nappa: derrote Nappa no modo Saiyan Saga Story

Pan: complete todas as histórias do Dragon Ball Z no modo Baby Saga

Pikehan (Pikkon): mate-o com Goku no modo Fusion Reborn

Raditz: derrote-o no modo Saiyan Saga Story

Recoome: vença-o no modo Frieza Saga Story

Super Buu: derrote Super Buu no modo Majin Buu Saga Story três vezes

Super Vegeta (Super Saiyan): mate-o com Cell (segunda forma) no modo Android Saga Story

Tao Pai Pai (General Tao): complete o modo Saiyan Saga Story

Tapion: mate-o com Kid Trunks no modo Wrath Of The Dragon Story

Teen Gohan (Super Saiyan): mate-o com Cell no modo Android Saga Story

Teen Gohan (Super Saiyan 2): complete o modo Android Saga Story

Trunks (Super Saiyan): derrote os Android 17 e 18 com Gohan e assista o scenario depois disso no modo History Of Trunks Story

Trunks (Ultimate Super Saiyan): derrote-o com Cell (forma perfeita) no modo Android Saga Story

Trunks (Super Saiyan): derrote Vegeta com Trunks (Super Saiyan sem espada) no modo Android Saga Story

Ultimate Gohan (Gohan Elder): chegue até a parte em que Ultimate Gohan luta com Super Buu no modo Majin Buu Saga Story

Uub: complete todas as histórias do Dragon Ball Z Stories no modo Baby Saga Story

Vegeta (Majin Buu Saga): alcance a parte em que você luta no Budokai Tenkaichi no modo Majin Buu Saga Story

Vegeta (Majin Buu Saga Super Saiyan): chegue até a parte em que você luta com Dabura no modo Majin Buu Saga Story

Vegeta (Normal e Super Saiyan): no modo Cooler Returns Story, chegue a parte em que Vegeta vem resgatar Goku

Vegeta (Super Saiyan 2): mate Dabura no modo Majin Buu Saga Story

Vegeta (Super Saiyan 4): lute com Yi Shenlong pela terceira vez no modo Shadow Dragon Saga Story

Vegito: derrote Super Buu com Vegito no modo Majin Buu Saga Story

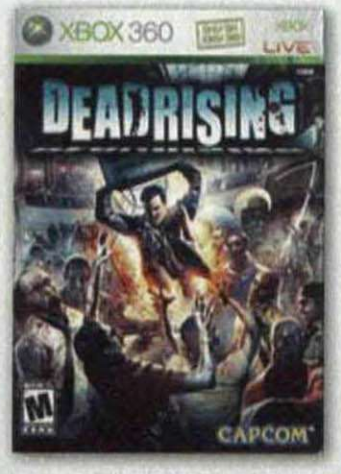
Videl: destrave o modo Majin Buu Saga Story

Videl (Great Saiyawoman): destrave o modo Fusion Reborn Story

Yajirobe: derrote-o em Kami's Lookout no modo Saiyan Saga Story

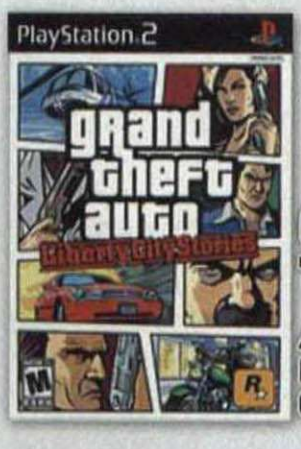
Netunia
.com.br

OS MELHORES JOGOS, OS MELHORES PREÇOS

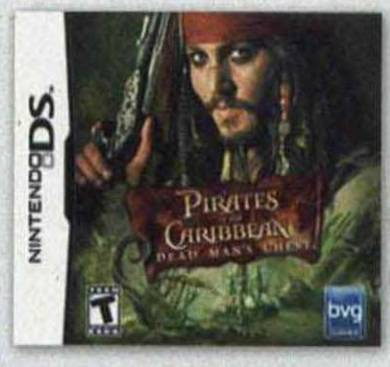


DEAD RISING

FIFA WORLD CUP 2006



GRAND THEFT AUTO LIBERTY CITY STORIES



PIRATES OF THE CARIBBEAN

ATENDIMENTO PERSONALIZADO

DRAGON BALL Z: SHIN BADUKAI
PSP

AO ESTILO PANCADARIA
– Extras
Seção Bônus: termine o modo Arcade pelo menos uma vez com qualquer personagem. Vá ao menu Options, selecione Bonus e uma lista de músicas estará disponível.
Super Saiyan quando começar a luta: segure R quando escolher o seu personagem e aperte ✖. Você ouvirá um som diferente confirmando o código.
– Personagens extras
Complete os desafios apontados abaixo para conseguir destravar os personagens:
Bardock: derrote Bardock com Gaku no capítulo cinco
Gohan do Futuro: acabe o capítulo cinco
Super Buu com Gotenks absorvido: acabe o segundo level do capítulo sete
Super Buu com Gohan absorvido: acabe o terceiro level do capítulo sete
Picolo (Fusão com Kami): derrote Picolo no capítulo três
Dabura: mate-o durante o segundo level do capítulo dois
Vegeta (Majin): consiga uma nota A
Cooler (Forma Final): termine a segunda missão do capítulo quatro

E
EUREKA SEVEN VOL. 2: THE NEW VISION
PS2

PERSONAGENS SECRETOS
Acabe os seguintes episódios para conseguir destravar os personagens abaixo:
Dark Edge, Flestnia e Wes: episódio 1
TypeR505 Kai: episódio 2
Gillian, Hooky e Mon Soono Type 10: episódio 3

F
FULL AUTO 2: BATTLELINES
PSP

ASSIM É FÁCIL...
Entre com os códigos no menu Cheats:
Todos os carros: ↑, ↑, ↑, ↑, ←, ↓, ↑, →, ↓, ↓, ↓, ↓
Todos os eventos: START, ←, SELECT, →, →, ▲, ✖, ■, START, R1, ↓, SELECT

I
INDYCAR SERIES
PS2

NOME DE PESO
Ao criar um piloto novo, coloque os nomes abaixo para liber os segredos:
Começar sempre na frente: pOLE
Todos os trading cards: aLLcARDS

M
METAL SLUG ANTHOLOGY
PS2

GALERIA DE IMAGENS
Abaixo você confere qual jogo precisa terminar para abrir as 8 galerias disponíveis no jogo:
01: Metal Slug
02: Metal Slug 2
03: Metal Slug X
04: Metal Slug 3
05: Metal Slug 4
06: Metal Slug 5
07: Metal Slug 6
Imagem especial: todos os Metal Slug

>> Liberar todos os extras do Metal Slug Anthology

P
PUZZLE QUEST: CHALLENGE OF THE WARLORDS
PSP

MENU DE CÓDIGOS
No mapa aperte: ✖, ✖, ●, segure e solte ●, ✖, ✖, aperte ●, segure e solte ●, ●, ✖, ✖, ●, ●, ●, ✖, ✖, ✖, ●, e aperte ●, ●, ●. **Nota:** "segure e solte" significa que você deve segurar o botão por aproximadamente meio segundo.

>> As batalhas de Eureka Seven ficarão bem mais tranquilas

R
RAIDEN III
PS2

DICAS INSANAS
- Modo Boss Attack: cada vez que um chefe é morto, é aberto o modo Boss Attack, onde você pode jogar como chefe. Complete o jogo e você destravará um modo chamado All, onde você poderá jogar com todos os chefes em seqüência.
- Galeria de imagens: complete o jogo em qualquer uma das dificuldade
- Maquete de navio: complete o jogo em qualquer dificuldade. Esse modo permite ver os navios do jogo em formato de maquete.
- Replays do Ace Ranking: é aberto após vencer cada nível Ace

RATCHET AND CLANK: SIZE MATTERS
PSP

EXTRAS QUE NÃO ACABAM MAIS
Pegue o número de Skill Points indicados abaixo para conseguir abrir os extras mais insanos do jogo:
Clank gigante e cabeção: 1 skill point
Clank cabeção: 3 skill points
Ratchet cabeção: 5 skill points
Pegando fogo: 07 skill Points
Mais Cowbell: 8 skill points
Níveis invertidos: 10 skill points
Super Bloom: 12 skill points
Inimigos cabeções: 14 skill points
Mudança de arma: 16 skill points
Flecha louca: 20 skill points
Modo Hardcore: 24 skill points
Moool: 24 skill points
Voltando no tempo: 24 skill points
Casa na árvore: 25 skill points

S
SHINING FORCE EXA
PS2

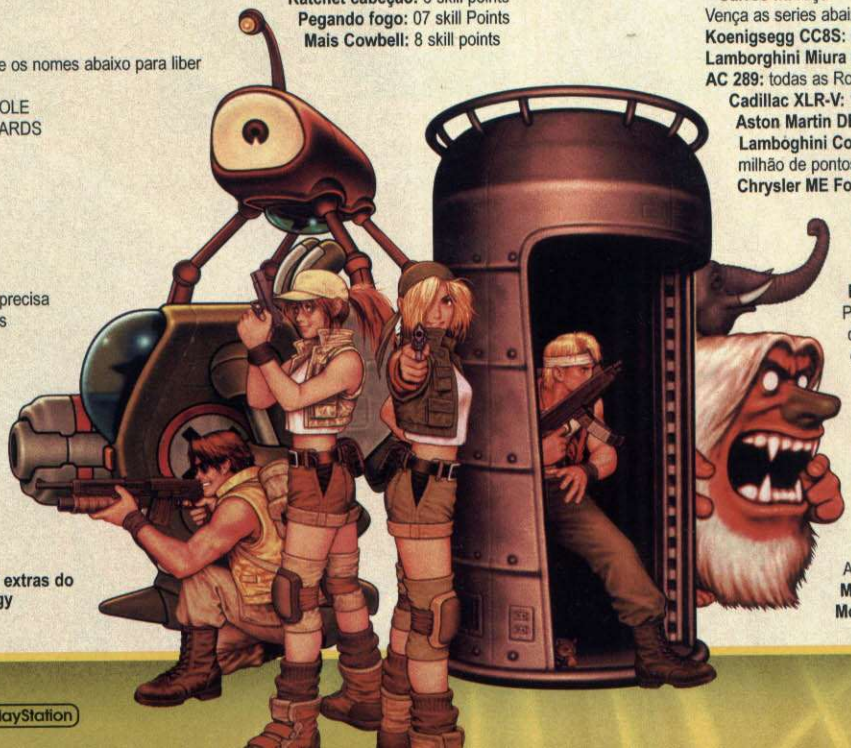
PERSONAGEM SECRETO
Para abrir o personagem secreto, Avalon, você deve coletar ao longo de sua jornada as partes de seu corpo e voltar com elas para a cabeça dele, que fica localizada em Lakton Village.
Braço direito: noroeste do mapa de Goran-Goran Cave, andar 1
Braço esquerdo: ao norte do mapa de Altar of Darkness
Pé direito: noroeste do mapa de Old Noswald Castle, no quintal
Pé esquerdo: norte do mapa de Mt. Fyrgarum, na base
Perna direita: vá até Gradium Mine e ande até a parte sudeste. Lá estará a perna direita dentro de uma cabine
Perna esquerda: dentro da Gundestor Cavern na parte sul do mapa
Abdomen: sudesta da Ancient Runed Temple
Espada: Lakton Village. Nota: pegue uma carta de Hikanay para poder usá-la

T
TEST DRIVE UNLIMITED
PSP

CANTANDO PNEU
– Carros de presente
Para ganhar os carros abaixo, torne-se o presidente nesses clubes correspondentes. É importante deixar um espaço na sua garagem, pois, se ela estiver cheia, você não receberá o carro.
Chevrolet Corvette Stingray 69: Classic Car Club
Ford Shelby Cobra Concept: Club Stripe
Jaguar Type E coupe: Club d'Elegance
Mercedes-Benz CLK DTM AMG: German Car Club
Caterham CSR 260: Clubman Car Club
Spyker C8 Spyder T: Accolade Ala Moana Club
Lotus Esprit V8: Laenani Collection Races
– Carros na raça
Vença as series abaixo para conseguir carros irados
Koenigsegg CC8S: Master Challenge Series
Lamborghini Miura P400SV: Lamborghini GP Challenge
AC 289: todas as Rookie Series
Cadillac XLR-V: 1º lugar em todas as corridas
Aston Martin DB4 GT Zagato: Aston Martin Series
Lamboghini Countach 25th Anniversary: ganhe 1 milhão de pontos
Chrysler ME Four Twelve: Supercar Series

THE RED STAR
PS2

EXTRAS BACANAS
Para conseguir os extras abaixo, você deve completar as fases correspondents com um ranking A ou maior:
Dificuldade EX: Arena level 1
Armas nunca esquentam: Arena level 2
Escudo nunca quebra: Arena level 3
Todas as armas com upgrade: Arena level 4
Protocolo infinito: Arena level 5
Energia enche automaticamente: Arena level 6
Modo Wireframe: Arena level 7
Modo de textura branca: Arena level 8



Você ainda vai ficar na dúvida ?

Melhor preço, atendimento e garantia é só aqui!

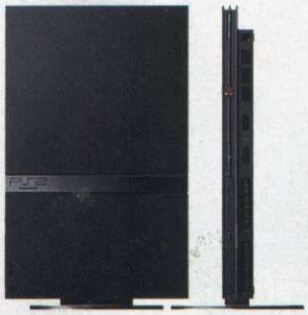
Qualidade
12 ANOS no mercado
Procedência

Oficina Própria
Assistência Técnica
Técnicos Qualificados

Garantia Estendida
1 ANO nossa Garantia
A maior do Brasil

PS2 Slim
(Nova geração)

Roda jogos de PS2
PS1, filmes em DVD e cd de música



Escolha como pagar:
3X R$ 227,00
6X R$ 120,00
12X R$ 67,00
24X R$ 41,00
ou apenas:
R$ 580,00
à vista. *

Nintendo Wii
(acompanha 1 jogo original a escolha)

Controle revolucionario detecta: Inclinação, mira e movimento

Escolha como pagar:
3X R$ 518,00
6X R$ 278,00
12X R$ 153,00
24X R$ 94,00
ou apenas:
R$ 1.390,00
à vista. *

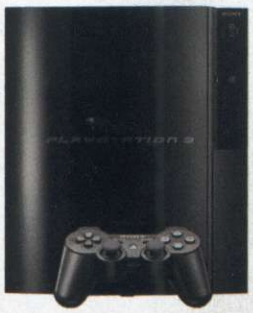
PSP

Ouvir MP3
Ver filmes e Fotos
Downgrade 3.03 ou 1.50

Escolha como pagar:
3X R$ 324,00
6X R$ 174,00
12X R$ 96,00
24X R$ 59,00
ou apenas:
R$ 850,00
à vista. *

Playstation 3
(acompanha filme em Blu-ray)

Hard drive atualizável 60 GB e Drive Blu-ray



Escolha como pagar:
3X R$ 950,00
6X R$ 502,00
12X R$ 280,00
24X R$ 172,00
ou apenas:
R$ 2.590,00
à vista. *

Por essa você não esperava!

As "100" primeiras ligações ganharão um SUPER DESCONTO! **

ligue AGORA para nossa central de atendimento e confira.

SEDEX

SUA COMPRA EM TODO...
...BRASIL!

Fratello Games®

Central de atendimento:
Fone: (11) 3362.2206

SEU GAME COM TUDO!
Para conhecer essas e outras promoções acesse
www.fratellogames.com.br

Visite uma de nossas lojas
Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295 2º andar loja 215/216 -
Fone: (011) 3333-2092 / 3362-2206 - Fone/Fax: (011) 3224-9418
Loja 2 - Galeria São Paulo - principais entradas:
Rua Sta. Ifigênia, 364 - Rua Aurora, 200 - Rua Vitoria, 257
Loja 118 - Fone: (011) 3331-7006 - CEP: 01207-001 - São Paulo - SP

* O valor anunciado à vista serve para pagamento em dinheiro. ** Desconto só é válido para pagamento à vista.
Os pagamentos de vendas a financiamento deverão ser feitos com cheques. Aceitamos todos os cartões.
Os produtos anunciados serão válidos durante o mês de Março ou enquanto durarem nosso estoque. Para financiamento crédito sujeito a aprovação.

>> por Leandro Rodrigues

Vale tudo para melhorar o desempenho nos games. Até usar acessórios. Só não deixe seus amigos perceberem que você está trapaceando

O GameShark e o Action Replay são acessórios que servem para fazer trapaças nos jogos. Os códigos publicados nesta seção devem ser digitados na interface gráfica do seu acessório. São vários modelos e tipos, por isso, as telas e os comandos para inserir estes truques podem variar de um equipamento para outro.

Caso você tenha problemas para carregar algum dos truques, consulte as dicas abaixo:

- Sempre que houver um código-mestre para um jogo, carregue-o no aparelho antes de digitar os outros truques;
- Observe se o código que você escolheu é compatível com a versão de seu aparelho;
- Carregue somente uma trapaça por vez ou o game pode travar;
- Boa parte dos truques não funciona a partir de save games. Inicie sempre um novo jogo quando for carregar algum código;
- Muitos truques não são compatíveis com jogos piratas, alternativos e/ou modificados, por isso, verifique a autenticidade de seus jogos.

O

Outlaw Tennis
AR
(Action Replay Max)

CÓDIGO-MESTRE
WUA9-01DQ-6ZY7J
V144-Z8PP-80B73
H09G-QYQE-E3KTD
P7C5-RMVP-F4D0P
Z1M0-KUTN-V1FZF
HABILIDADE INFINITA
K8BP-KRCZ-84Z37
BUVN-PBCH-WVPJP
PRIMEIRO JOGADOR SEMPRE VENCENDO
9Y88-UJMB-QJ6TT
HQHA-3K7N-9AK2Z
NNQW-FDXC-6XR8W
Y0K1-HWUB-NEM0Z

P

Playboy: The Mansion
AR
(Action Replay Max)

CÓDIGO-MESTRE
UGWW-A90Q-K0HFU
2KQK-P93D-Q282Y
GANHE PONTOS RAPIDAMENTE
PMA2-HYVQ-CPMTM
6BYJ-R44P-3KJR1
GRANA INFINITA
XT6X-FDQ7-CPKFT
ZTJB-8676-H8BEM

Playboy: The Mansion
GS
(GameShark 2.3 ou Superior)

CÓDIGO-MESTRE
F80ACDED 0CA57A6C
GRANA INFINITA
2816ED40 01C9F935
2816EDD8 F7F3A03E
2816EDED A181ECAF
2816EDD0 6D08ACE5
282DE674 A1426965
282DE68B 0CA57A65
GANHE PONTOS
285B2FF2 F792E485
285B2FCF 6DA47A65

S

Sega Classics: Alien Syndrome
AR
(Action Replay Max)

CÓDIGO-MESTRE
29NB-EN3N-DBZUX
EJPQ-1WXV-F79VW
5T45-VT8Q-1X90P
ENERGIA INFINITA
2116-CY93-CKBB9
EJPQ-1WXV-F79VW
F6G1-14GE-DYU60
TEMPO INFINITO
TD8H-1R9V-7H1G8
EJPQ-1WXV-F79VW
TMUK-F8WV-XQU5Q
VIDAS INFINITAS
G5X2-8HX1-2R809
EJPQ-1WXV-F79VW
59KF-QCJV-W19F1

Sega Classics: Fantasy Zone
AR
(Action Replay Max)

CÓDIGO-MESTRE
5WYN-3QH8-F2XP7
5VU4-JYEX-KQ0G2
QTVM-WQJ6-KTYKG
VIDAS INFINITAS
HF7R-8M2T-QZV0B
5VU4-JYEX-KQ0G2
M11G-ATQ3-HV0RR
OURO INFINITO
7B9K-B7XC-R271C
5VU4-JYEX-KQ0G2
AUFW-093Y-RPCRG

Sega Classics: Golden Axe
AR
(Action Replay Max)

CÓDIGO-MESTRE
5TAN-XFTF-EUM01
9WHQ-H359-FPFNP
UQCW-B1PX-3W3Q3
ENERGIA INFINITA
FWPZ-Q9U5-JFEWF
H9DV-WUWW-QDQ90
49XP-C1PQ-GQDRH
YRHY-UAQW-UH76R
MÁGIA INFINITA
NUWZ-YQKC-X94M9
H9DV-WUWW-QDQ90
G2X9-B19X-QFNDH
WTJJ-Z08H-MMUW3

>> Não corra mais dos chefões de Shining Force

Sega Classics: Monaco GP
AR
(Action Replay Max)

CÓDIGO-MESTRE
HT6W-CUC8-X00C5
HJ7N-9FZU-V4GJM
UKDE-ZTXW-NWCY4
TEMPO INFINITO
MQU1-UQ1Y-D5TAH
HJ7N-9FZU-V4GJM
GF9P-MEV1-VEU9R
SEM DANOS
A8V1-JF1R-HAA6B
HJ7N-9FZU-V4GJM
T1R8-2FQF-7NF27
PONTUAÇÃO NO MÁXIMO
W88J-CDR3-EVMNA
HJ7N-9FZU-V4GJM
AUE1-KYEW-XQ67U

Sega Classics: Outrun
AR
(Action Replay Max)

CÓDIGO-MESTRE
4Z8Y-DNQ6-FG5QX
B917-CRJT-T8ZV4
UQCW-B1PX-3W3Q3
TEMPO INFINITO
Q2CA-VJZR-NPG8A
B917-CRJT-T8ZV4
CUEQ-9VA9-2P4UH
PONTUAÇÃO NO MÁXIMO
70EU-HHJM-NE2P1
B917-CRJT-T8ZV4
JBB4-GR4T-7ZAGT

Sega Classics: Space Harrier
AR
(Action Replay Max)

CÓDIGO-MESTRE
VK09-KPAB-5M95Y
K0W8-KRHA-WX99T
FKG0-GK4E-6KRTF
INVENCIBILIDADE
V4G4-ET6F-TYMQC
KD4R-5HTV-MDX8A
B4P3-2CK6-HEYY0
AAPV-B42K-RAN0R
VIDAS INFINITAS
Y51U-KF22-FYC5E
K0W8-KRHA-WX99T
UCC9-N999-WXHJ7

Sega Classics: Virtua Racing
AR
(Action Replay Max)

CÓDIGO-MESTRE
QBAN-1GGY-Z65TT

>> Dinheiro fácil = mulheres disponíveis. Quer dica melhor?

YFXN-YQDN-QAK28
M0DG-JEBQ-EJZEB
TEMPO INFINITO
A9C8-XK15-R2Z7Q
YFXN-YQDN-QAK28
4XDB-ERJ0-NEUW6
VOLTA MAIS RÁPIDA
BDA2-H0NY-CPZ9M
YFXN-YQDN-QAK28
NB77-EPDE-PQN0H

Shining Force EXA
GS
(GameShark 2.3 ou Superior)

CÓDIGO-MESTRE
9800CAE6 78D09E74
OURO INFINITO
2838D7ED 6DD9B8A0
ENERGIA INFINITA
28DC440C 1CD1A03E
28DC4472 1CD1A03E
MAGIA INFINITA
28DC44A1 1CD1A03E
28DC4478 1CD1A03E
AVANCE DE LEVEL
28381E66 0142F9C8

Sniper Elite
AR
(Action Replay Max)

CÓDIGO-MESTRE
BN1A-BV4R-CTRR9
DR9Z-YJMV-3KKN7
9ATP-WDBT-99GYW
V7T5-F5NZ-DM73C
U7PY-6P4M-7KMRD
2UVZ-JYT0-2Z9WU
UPFT-YCQD-AECB3
3V9H-QEAB-YQYGK
TTB3-FKDH-QC166
V1PX-43GR-BNGD5
47JH-2R8W-B8MUY
CDNA-2TNA-E49RB
KBDK-B30H-TG923
9BV4-65N2-WDVR5
HAFN-HVUJ-BHG3A
03AH-5PBC-9K2T7
UFKJ-7B19-RZYPK
SAVES INFINITOS
PHN1-YVNV-034XZ
PZB1-3PJA-TBZHA
PROTEÇÃO INFINITA
ZEDB-JU0W-B9HMU
KQ4A-9YVH-614EU
NUNCA REGARREGUE
61EX-JMX8-0PQT2
YZR6-JCTN-147J6

conecte-se

BANDRIDGE®

Connection Centre

Agora no Brasil você encontra cabos e conexões para todas as suas necessidades com a qualidade Bandridge.

Audio, Vídeo, HDMI, Antenas, Computer, USB, Network, Telecom, Ipod, I-VOIP

LINEAR AUDIO

www.linearaudio.com.br

agência K

>> por Leandro Rodrigues

Da telinha para a telona

Com a escassez de roteiros inovadores nos cinemas, os estúdios buscam inspiração nas tramas dos games. Alguns dão certo, mas a maioria não

Resident Evil

CURIOSIDADE
Apesar de não ter ficado tão fiel ao jogo como os fãs gostariam, essa é a adaptação que mais deu certo até hoje. O terceiro filme está em filmagem no México e vai contar com a estréia da personagem Claire Redfield, que será interpretada por Ali Larter, a loira que vem fazendo um enorme sucesso no seriado *Heroes*.

TÍTULOS
Resident Evil (2002)
Resident Evil Apocalype (2004)
Resident Evil Extinction (2007)

ATORES PRINCIPAIS
Milla Jovovich (Alice)
Sienna Guillory (Jill Valentine)
Oded Fehr (Carlos Oliveira)
Matthew G. Taylo (Nemesis)

AVALIAÇÃO
Regular
Bom
Sem Avaliação

Tomb Raider

TÍTULOS
Lara Croft: Tomb Raider (2001)
Lara Croft: Tomb Raider - A Origem da Vida (2003)

ATRIZ PRINCIPAL
Angelina Jolie (Lara Croft)

AVALIAÇÃO
Regular
Ruim

CURIOSIDADE
Várias atrizes foram sondadas para interpretar Lara Croft nos cinemas, entre elas Demi Moore, Sandra Bullock e Catherine Zeta Jones. Só que Angelina Jolie praticamente nasceu para esse papel e é imbatível como Lara Croft.

Silent Hill

CURIOSIDADE
O filme custou cerca de 50 milhões de dólares. Mark Dacascos (*Pacto dos Lobos*) seria um dos protagonistas, mas seu personagem acabou excluído. A continuação está em andamento.

TÍTULO
Terror em Silent Hill (2006)

ATORES PRINCIPAIS
Radha Mitchell (Rose da Silva)
Sean Bean (Christopher da Silva)
Jodelle Ferland (Sharon da Silva)
Laurie Holden (Cybil Bennett)

AVALIAÇÃO
Ótimo

Blood Rayne

TÍTULO
BloodRayne (2005)

ATRIZ PRINCIPAL
Kristanna Loken (Rayne)

AVALIAÇÃO
Ruim

CURIOSIDADE
O filme foi um fracasso de bilheteria nos cinemas americanos e foi lançado direto em DVD no Brasil. O Diretor Uwe Boll não acertou a mão ao criar uma história que acontece 200 anos antes do game e ainda usar vários outros elementos que contrariam a história do jogo.

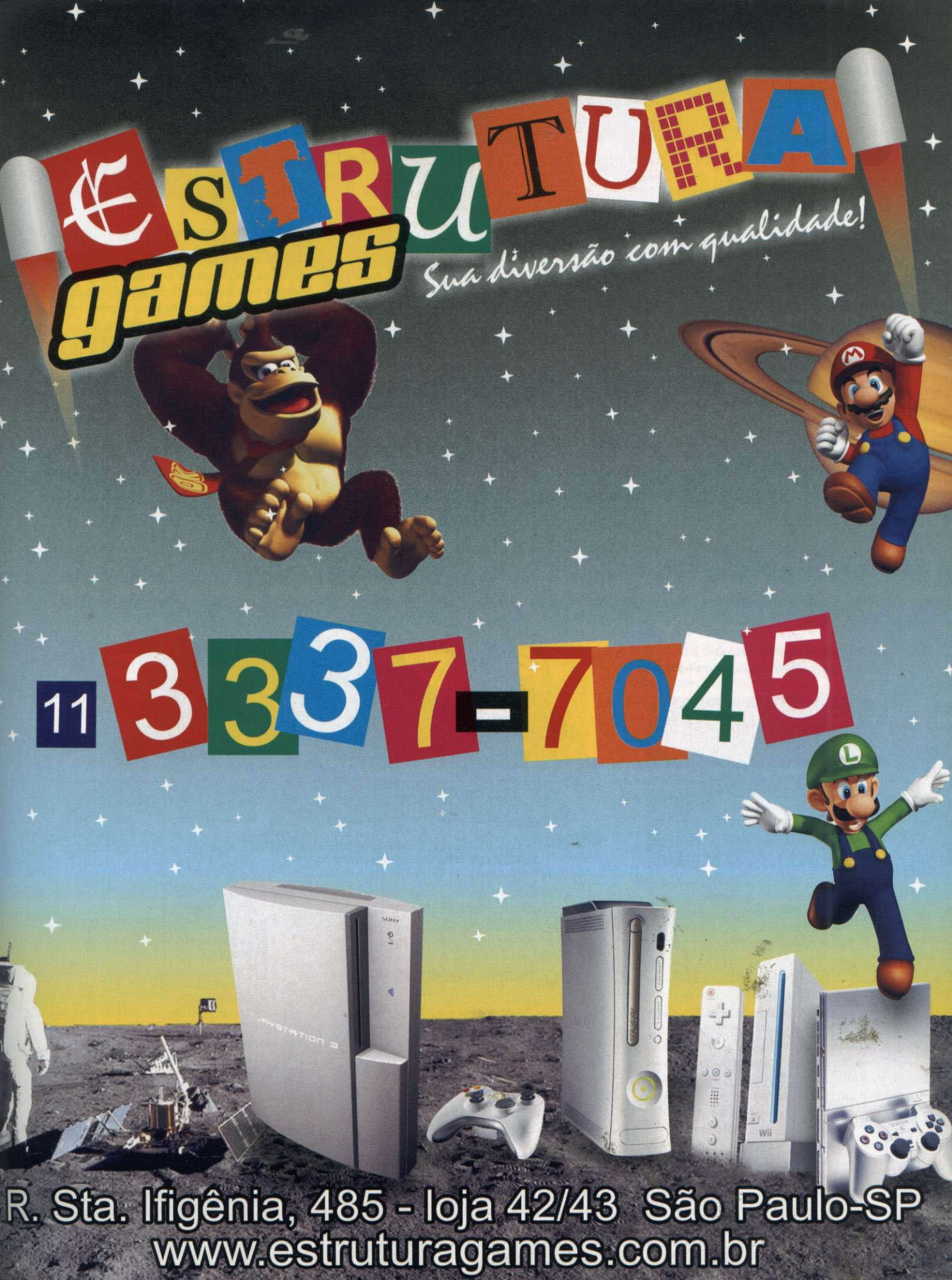
Alone in the Dark

CURIOSIDADE
Uwe Boll, o diretor do filme, colecionou fracassos no ano de 2005. Depois de *Bloody Rayne*, *Alone in the Dark* foi outro fracasso de bilheteria por seu péssimo roteiro e direção medonha.

TÍTULO
Alone in the Dark (2005)

ATOR PRINCIPAL
Christian Slater (Edward Camby)

AVALIAÇÃO
Ruim


ESTRUTURA
games
Sua diversão com qualidade!
11 3337-7045
R. Sta. Ifigênia, 485 - loja 42/43 São Paulo-SP
www.estruturagames.com.br

ELEGA

20 ANOS

www.eletromil

SEU VÍDEO GAME E ACESSÓRIOS VALEM COMPRAS

>PS2<

PS2
PlayStation.2

>XBox<

XBOX

>GameCube<

GAMECUBE

>GameBoy<

GAME BOY ADVANCE

>NINTENDO DS<

NINTENDO DS

>PSP<

PSP

TROMIC
M E S

Enviamos SEDEX

games.com.br

Agora estamos trabalhando também com microinformática e mídias . Temos: Processadores, Hard Disk, Mother Board, Memória e todos os tipos de Mídias. Você que é nosso Cliente de Video Games, venha ser também nosso cliente de Mídias e Informática.

PRODUTOS DAS MELHORES MARCAS DO MERCADO

ASUS · SAMSUNG · LG · NIPPONIC · imation · intel inside pentium 4 · Seagate · Maxtor · SONY · maxell

Promoção do mês

Memory Card PS2 R$ 67,50
(estoque limitado)

Controle original do PS2
Por Apenas R$ 59,50
(estoque limitado)

R. Santa Ifigênia, 348 - 1º andar - Loja 12 - CEP 01207-001 - Centro - SP
H. seg. a sex. 08:30 às 18:00 H e sáb. 08:30 às 17:00 H
Pabx: 011 - 3362-2306

Aceitamos Cartões:

American Express · Diners Club International · REDE SHOP · Cheque Eletrônico · Maestro · MasterCard Electronic · MasterCard

Toing

SUA MÚSICA NO SEU CELULAR

SMS 48800

Como baixar o conteúdo Toing no seu celular:

PLAY

Envie uma mensagem de texto com a palavra **PLAY**

Enviar para **48800**

...para o número **48800**

Seu celular tem a tela colorida?

Responda SIM se tiver ou NAO se ele somente exibir preto e branco.

Responda **SIM** ou **Não** conforme seu celular e siga as instruções! Você irá receber uma lista de conteúdos para escolher. (SMS não tarifado)

www.toing.com.br

wap.toing.com.br

Dúvidas:
4003.86.67 (TONS)
(custo de ligação local)

Email:
atendimento@toing.com.br

Envie um SMS com a palavra PLAY para 48800

Personalize seu celular com Ring Tones, Hits MP3, Wallpapers Jogos, Vídeos e Crazy Tones!

LANÇAMENTOS

Sexy Puzzle

Comet Impact

Penalty

Campo Minado

Exocet

* Disponível para todas as operadoras